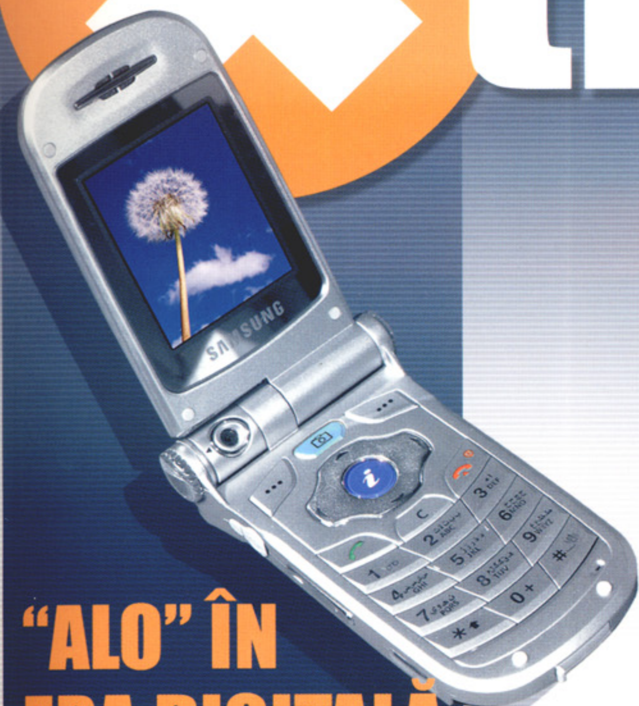
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE - CHASER - MIDNIGHT CLUB 2

46
SEPT. 2003
116 PAGINI
58.000 LEI

"Computerele simplifică enorm multe activități, dar majoritatea acestora sunt oricum inutile." - Andy Rooney

http://www.xtrempc.ro

XtremPC



IA MUZICA CU TINE

FASCINAȚIA NUMITĂ

MP3



"ALO" ÎN ERA DIGITALĂ

CONEXIUNI ÎNTRE LUMEA IT ȘI TELEFOANELE MOBILE

DRIVE-URI COMBO

VERSATILITATE LA PREȚ MIC

GOTHIC 2

UN RPG DE EXCEPȚIE

UMFLĂ POTUL!

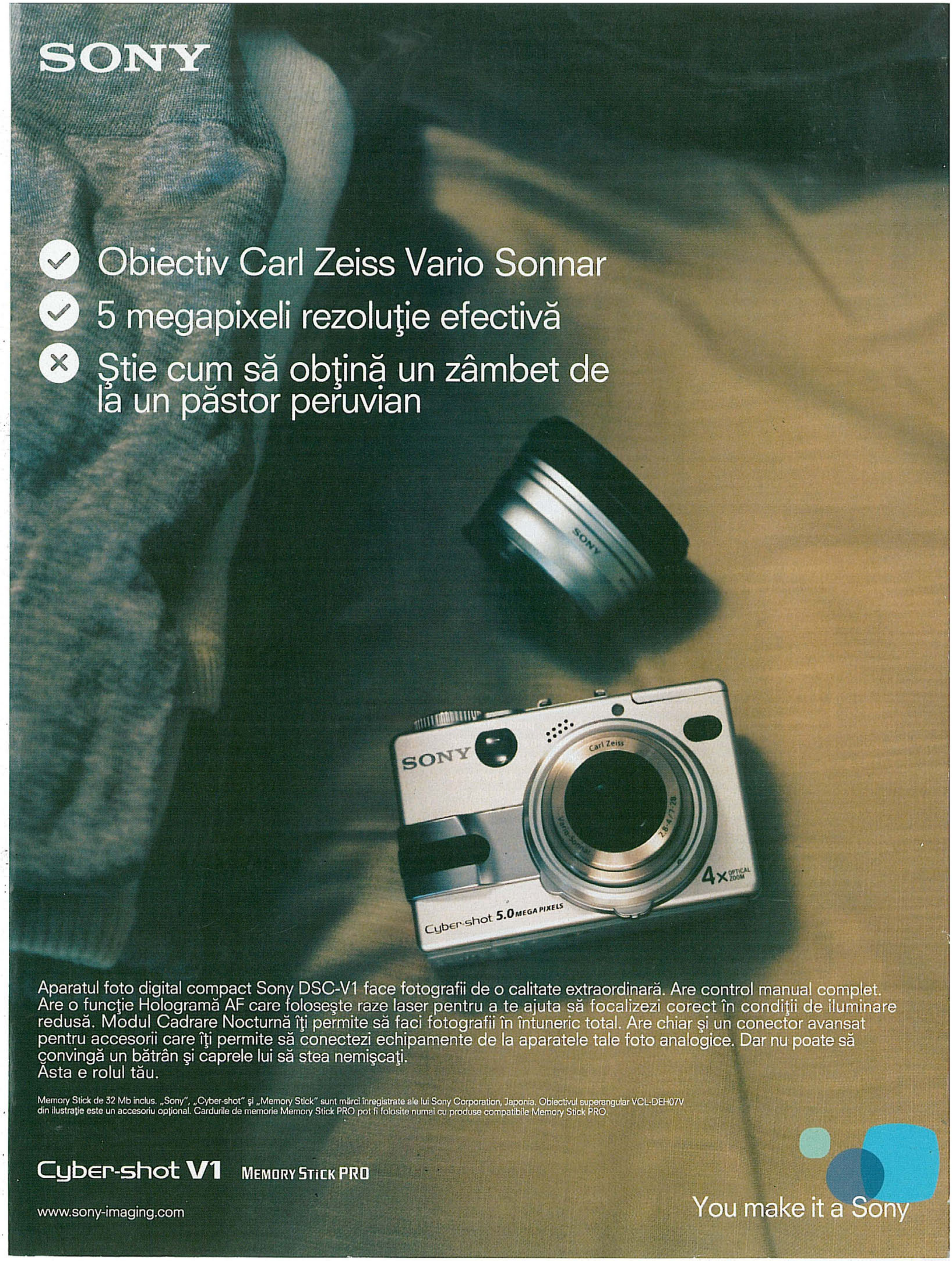
SAMSUNG

3x Samsung ML 1750

NVIDIA GEFORCE FX 5900 ULTRA: LIDERUL PERFORMANȚEI 3D



Leadtek®
We Make Dreams a Reality
te roade nVIDIA?
WinFast® A300 MyVIVO AGP 8X
LEADTEK
WinFast
A300
Chipset: GeForceFX 5800
Memorie: 128MB DDR2
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A280
Chipset: GeForce4 Ti4800
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A310
Chipset: GeForceFX 5600
Memorie: 256/128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A280LE
Chipset: GeForce4 Ti4200
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, 2 coolere
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A340
Chipset: GeForceFX 5200
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
Răcire memorii, Video In/Out
Monitorizare hardware
Bundle software
LEADTEK
WinFast
A170
Chipset: GeForce4 MX440
Memorie: 64MB SDR
Dotări: TV-Out, cooler
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro
www.skin.ro



SONY
Obiectiv Carl Zeiss Vario Sonnar
5 megapixeli rezoluţie efectivă
Ştie cum să obţină un zâmbet de la un păstor peruvian
SONY
Carl Zeiss
4x OPTICAL ZOOM
Cyber-shot 5.0 MEGA PIXELS
Aparatul foto digital compact Sony DSC-V1 face fotografii de o calitate extraordinară. Are control manual complet. Are o funcţie Hologramă AF care foloseşte raze laser pentru a te ajuta să focalizezi corect în condiţii de iluminare redusă. Modul Cadrare Nocturnă îţi permite să faci fotografii în întuneric total. Are chiar şi un conector avansat pentru accesorii care îţi permite să conectezi echipamente de la aparatele tale foto analogice. Dar nu poate să convingă un bătrân şi caprele lui să stea nemişcaţi.
Asta e rolul tău.
Memory Stick de 32 Mb inclus. „Sony", „Cyber-shot" şi „Memory Stick" sunt mărci înregistrate ale lui Sony Corporation, Japonia. Obiectivul superangular VCL-DEH07V din ilustraţie este un accesoriu opţional. Cardurile de memorie Memory Stick PRO pot fi folosite numai cu produse compatibile Memory Stick PRO.
Cyber-shot V1
MEMORY STICK PRO
www.sony-imaging.com
You make it a Sony

Dreptate, dar până unde?

Recent ne-a atras atenția o petiție prezentă online la http://rohost.com/petitie.php, care atrage atenția asupra tentativelor legislative europene în privința patentelor software. Aceasta avertizează că, spre deosebire de copyright, care protejează creația/munca în sine, patentele protejează idei, concepte, sisteme și metode de a face ceva.

Acum, problema este că la fel ca în cazul copyright-ului, care este un lucru bun până ce începe să fie extins la cazuri ce depășesc bunul simț, protejarea ideilor este acceptabilă, dar nu și atunci când începe să se ia în considerare patentarea unor lucruri comune, transformând pretențiile juridice în echivalentul software al "am inventat apa caldă și mersul pe jos".

Aruncând o privire pe rezumatul listei de 30.000 de patente care ar putea intra sub protecția legii europene la care vrem nu vrem va trebui să ne aliniem și noi într-un târziu, putem vedea o serie de exemple care încalcă bunul simț:

- folosirea diferitelor culori pentru a distinge diverse entități în expresii;
- procesul de a combina modificări multiple și independente ale aceluiași fișier;
- crearea de partiții din zone aflate pe discuri diferite;
- împărțirea unui program în așa fel încât să poată fi rulat pe sisteme multiprocesor;
- orice sistem în care documentul scanat cu o cameră digitală este trecut printr-un sistem de recunoaștere a caracterelor și este reconstruit textul;
- procesoare de text ce afișează pagina curentă și numărul total de pagini;

Toate acestea sunt concepte, nu porțiuni de cod pur, și ele sunt incluse în majoritatea programelor disponibile pe piață în momentul actual. Închipuiți-vă că în aceste condiții, crearea unei aplicații devine o cursă cu obstacole extrem de dificile, ea necesitând angajarea unui avocat care să stea cu catastiful de patente lângă el și să verifice dacă nu cumva se încalcă din greșeală unul din miile de patente de care nu ai avea altfel cum să știi. Și s-ar descoperi destul de repede că de fapt crearea unei noi aplicații este practic imposibilă fără pierderi de sute sau mii de dolari pentru drepturi de autor. Singurii producători de software cu profit ar fi efectiv posesorii de patente, al căror singur merit este că s-au gândit la o metodă de a face ceva înaintea tuturor. După cum se ridicau voci din mulțime, bine că nu s-au gândit să patenteze schimbarea de bunuri și servicii pe bani, în locuri publice, că se duceau naibii de râpă toate piețele din lume. Apropo de asta, credeți că există cineva care deține patente în privința comerțului electronic și are de câștigat din promovarea acestei legi? Dacă vă deranjează această inițiativă legislativă, care are șanse destul de mari să fie adoptată, spuneți-vă părerea la adresa menționată. Și să sperăm că vocea mulțimii contează.

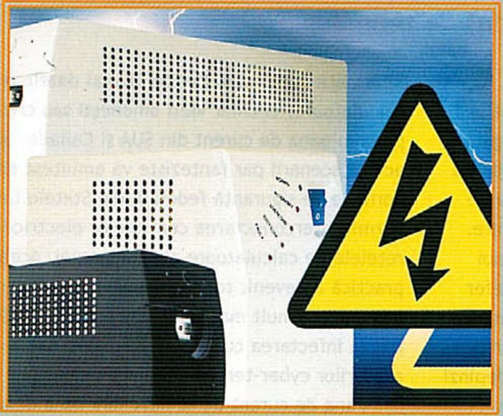
Echipa XtremPC

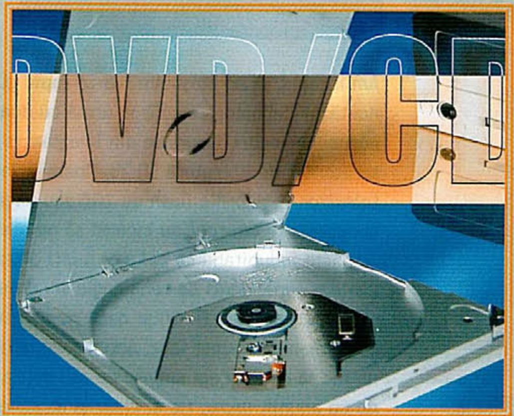


SEPT

EMBRIE

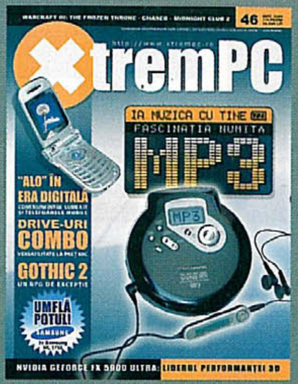












Echipa
Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuț Popa redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Adresă: Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor național

IT express









Liviu Marica

PERICULOASA DEPENDENTA DE TEHNOLOGIE

Unde începe și unde se termină avantajul adus de tehnologie

Am început să ne obișnuim foarte rapid cu noutățile tehnologice care în urmă cu doar 10 ani păreau povestiri desprinse din imaginația bogată a scriitorilor de literatură SF. Telefoanele mobile cu televizor, memoriile flash de 1GB sau frigiderele conectate la Internet au încetat să ne mai mire.

Este indubitabil că cei mai mulți dintre noi suntem dependenți de tehnologie și nu mă refer aici doar la lumea IT. Chiar dacă nu conștientizăm în permanență acest fapt, anumite situații critice ne fac să ne aducem aminte ce rău este să depinzi de un anumit lucru, fie el chiar și tehnologia.

O astfel de zi a fost joi, 14 august 2003. În seara aceea am urmărit pana de curent ce a afectat Statele Unite și Canada iar cauza reală a acestei crize energetice nu a fost divulgată nici la această oră. Pe Internet a circulat informația că virusul MSBlast ar fi contribuit la resetarea unor calculatoare importante ale centralelor electrice americane, fapt ce ar fi condus la o dezechilibrare a furnizării cu energie în partea de nord a Statelor Unite. Această posibilitate a fost infirmată într-o conferință de presă de către Michael Bloomberg primarul New York-ului.

Totuși, aceste zvonuri nu sunt absurde dacă ținem cont că în luna ianuarie a acestui an, mai multe calculatoare dintr-o rețea aparținând unei centrale nucleare din Ohio (SUA) au fost infectate cu virusul Slammer. Rezultatul infectării: timp de 5 ore, un software foarte important de monitorizare a fost blocat de virus. Din fericire, nu s-au consemnat probleme deosebite deoarece mai exista un circuit analog redundant ce a preluat imediat sarcina acestui program de monitorizare.

Devine tot mai acută problema securității IT în puncte critice cum ar fi industria energiei nucleare sau în aviație. În aceste locuri virușii informatici nu pun în pericol numai datele de pe calculatoare, ci chiar vieți omenești sau crize precum pana de curent din SUA și Canada. Și dacă aceste scenarii par fanteziste vă amintesc că normele de siguranță federală din Statele Unite permit interconectarea centralelor electrice cu rețelele de calculatoare ale companiei. Această practică a devenit tot mai folosită, conducând la o comunicare mult mai bună, dar sporind gradul de risc la infectarea cu viruși informatici sau a atacurilor cyber-teroriste.

Pana de curent de la New York ne-a dezvăluit și o altă latură a dependenței de tehnologie: fără curent calculatoarele devin inutile, celulele de comunicație pentru mobile nu mai funcționează iar bancomatele refuză să proceseze cărțile de credit. Bateriile notebook-urilor nu au putut să reziste foarte mult, iar comunicația wireless este dependentă de access point-urile ce nu pot funcționa fără energie electrică.

În timpul crizei, locuitorii New York-ului au avut la dispoziție doar câteva magazine pentru a-și cumpăra rezerve de apă și hrană deoarece celelalte erau dependente de curent electric și nu aveau generatoare proprii. Pentru comunicație s-au folosit telefoanele publice cu fise, telefoanele mobile fiind nefuncționale. În noaptea care a urmat, "tehnologia" cea mai căutată a fost cea oferită de chibrituri sau lanterne (cele mai bine vândute articole au fost bateriile).

Pagubele financiare provocate de pana de curent nu au fost estimate oficial însă pot fi apreciate la câteva sute de milioane de dolari. Pe plan informatic, pana de curent nu a avut efecte deosebite în afară de o serie de servere ce nu au avut suficiente UPS-uri pentru a face față unei crize de o asemenea durată.


ASUS V9950
Performanta grafica exploziva cu seria
www.asus.com
GeForce FX 5900 Series
ASUS V9950 Ultra
Explosive Graphics Performance by GeForce FX 5900 Ultra
256MB
▪ Cel mai avansat, precis si puternic GPU al momentului – NVIDIA GeForce FX 5900Ultra/ FX 5900
▪ Noul motor CineFXô 2.0 ce asigura efecte cinematice speciale.
▪ Cea mai rapida memorie DDR cu bus 256-bit si interfata AGP 8X
▪ Tehnologie proprietara ASUS GameFace
▪ Cea mai buna platforma pentru DirectX 9.0 & OpenGL 1.4
▪ Tehnologie multi-display nView pentru conectarea mai multor dispozitive de afisare a informatiei
▪ Pachete software: ASUS DVD XP S/W player si cele mai noi jocuri 3D
Tehnologia Asus GameFace
Asigura functii de video-conferinta punct la punct si jocuri online ce au loc simultan.
Modele disponibile
V9950Ultra/Deluxe/256M
V9950Ultra/TD/256M
V9950/Deluxe/128M
V9950/TD/128M
CineFX 2.0
DirectX 9.0
OpenGL 1.4
AGP 8X
TV-out
Dual VGA
3 YEAR WARRANTY
ultra PRO
K Tech Electronics
Calea Grivitei Nr.397
Tel: +4021-22.44.535
Fax: +4021-22.45.586
Email: office@ultrapro.ro
www.ultrapro.ro
ROMSOFT THE HARDWARE COMPANY
ROMSOFT SA
MARESAL AVERESCU 8-10, BUCURESTI
Tel: +4021 224 03 33
Fax: +4021 224 02 38
Email: OFFICE@ROMSOFT.RO
WWW.ROMSOFT.RO
SENORG ROMANIA
SENORG ROMANIA SRL
Str. Barajul Arges Nr. 15, Sector 1,
Bucuresti, Romania
Tel: +40-21-233.16.76
Fax: +40-21-233.16.77
Email: office@senorg.ro
www.senorg.ro
ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



"...într-o bună zi forumiştii se hotărâră că a venit momentul unei întâlniri în carne şi oase. Problema nu era simplă, distanţele fizice fiind foarte mari..."

INTRA IN CONTACT!

ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro

TELEFON:
021-231.28.66

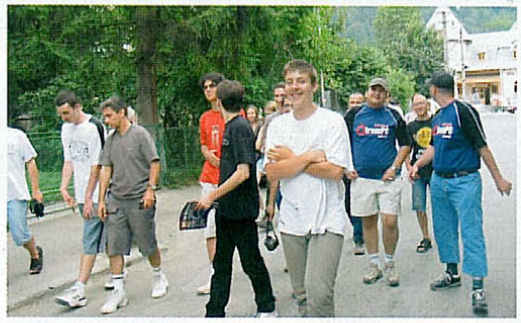
FAX:
021-231.28.66

CITITORII CONTRAATACA... IN GRUP ORGANIZAT

Ideea plutea de mult în aer. Dar, ca orice idee care pluteşte prin aer fără un proprietar, nu putea să facă prea multe pentru a se concretiza. Se învârti în cerc de câteva ori, făcu vreo două tumbe şi, în sfârşit, decise că era timpul să acţioneze. Mai întâi se infiltră timid în discuţiile despre CERF, sugerând că, la urma urmei, dacă tot merg toţi, de ce să nu meargă împreună? Şi astfel se întâlniră o parte dintre forumiştii noştri la CERF, întâlnire soldată cu un incident provocat de încercarea de a-l identifica în mulţime pe (nu credem că aţi auzit expresia care urmează prea des) carismaticul administrator al site-ului nostru şi, ulterior, cu o vizită la redacţie. Dar nu era suficient. Ideea încercă să se mai concretizeze subtil, printr-o întâlnire virtuală, în cadrul căreia cât mai mulţi dintre membrii forumului ar fi trebuit să îl acceseze în acelaşi timp. Încercarea eşuă de două ori la rând şi fu abandonată, punând sub semnul întrebării unitatea din interiorul comunităţii online a XtremPC. Ideea nu mai avea răbdare cu oamenii.

Aşa că într-o bună zi forumiştii se hotărâră că a venit momentul unei întâlniri în carne şi oase. Problema nu era simplă, distanţele fizice fiind foarte mari, dar totul se rezolvă destul de simplu: pe parcursul a două săptămâni, un mic grup avea să se afle mereu în Buşteni (locaţia aleasă după multe discuţii), întâmpinându-i pe cei care nu puteau să vină decât pentru o perioadă scurtă de timp. Punctul culminant avea să fie ziua de 16 August, zi în care se anunţa prezenţa celui mai mare număr de oameni, printre care şi doi reprezentanţi ai revistei. Totul a mers mai bine decât ne-am fi aşteptat, micul grup iniţial s-a distrat de minune pe toată perioada, iar în ziua marii reuniuni şi-au făcut apariţia 25 de oameni veniţi din toate colţurile ţării. Paradoxal, mai mulţi decât la întâlnirile virtuale. Înainte de a vă povesti cum a decurs incursiunea noastră între cititori, merită menţionat faptul că nu avem nici un merit în ceea ce priveşte organizarea, doar am făcut lucrul la care ne pricepem cel mai bine: am observat întâmplările pentru a le putea povesti mai târziu.

Cu toate venirile şi plecările, schimbările imprevizibile de vreme şi cele la fel de imprevizibile, dar ceva mai controlabile de locaţie, ziua a fost una plină şi foarte agitată. A avut însă avantajul că s-a desfăşurat la fel ca o întâlnire între prieteni vechi, deşi majoritatea participanţilor nu se întâlniseră încă în mod fizic. Pentru ca identificarea să fie mai uşoară s-a preferat folosirea nickname-urilor de pe forum ca apelative în locul numelor. Am fost plăcut impresionaţi când doi dintre forumişti au venit îmbrăcaţi în tricouri cu sigla XtremPC realizate de



unul dintre ei, ne-am simţit încolţiţi atunci când ni s-a cerut data de apariţie a acestui număr, dezamăgiţi când ameninţarea ploii a întrerupt tentativa noastră de drumeţie, ca între prieteni atunci când am stat la taclale în localul (al cărui nume nu îl putem ierta) New Mioriţa şi puţin speriaţi la final, când ploaia s-a transformat într-un adevărat deluviu, ameninţând să ne sechestreze în localitate pentru mai mult timp decât am fi dorit. Ne-am întors acasă cu ceva mai multă încredere în căsătoriile dintre persoane care s-au întâlnit pe Internet şi simţindu-ne ceva mai apropiaţi de cititorii noştri, deşi au fost reprezentaţi de cei pe care, oricum, îi cunoşteam cel mai bine.

După cum poate aţi remarcat, am preferat să nu îi numim pe nici unii dintre ei, nu numai din dorinţa de a nu rata pe nimeni, dar şi conştienţi fiind că numele lor, în sine, nu reprezintă mare lucru pentru cititor. Pentru majoritatea dintre voi, ei nu reprezintă decât indivizii cu nume ciudate ale căror comentarii mai apar din când în când în revistă, chiar în aceste pagini sau în cadrul rubricii Hardmail. Pentru noi însă reprezintă ceva mai mult, un barometru fidel al evoluţiei revistei, o sursă de critici constructive sau de sugestii utile, şi, nu în ultimul rând, parteneri de discuţie în orice problemă, motiv pentru care ne-am bucurat că i-am putut întâlni şi sperăm să participăm şi la evenimentele viitoare. Până atunci nu ezitaţi să comunicaţi cu noi când aveţi ceva de spus, prin orice mijloace aveţi la dispoziţie. Forumul este unul dintre ele, dar nu singurul.



››› Rugaciune Windows ›››

De la: scortan@xnet.ro
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Windows-ul nostru,
Care eşti instalat pe hard,
Deschide-se ferestrele tale,
Vie crash-ul tău
Ca în 95 aşa şi în 98.
Şi zilnicele Servicepack-uri dă-ni-le nouă,
Şi ne iartă partiţiile Linux
Aşa cum şi noi iertăm greşelile din hard.
Şi nu ne du în ecranul albastru,
Ci izbăveşte-ne de conflicte de versiuni
Căci al tău este tot RAM-ul
Şi hardul
Şi toţi hertzii procesorului
În vecii vecilor
Alt+F4.

XtremPC: Poftim. Şi mai erau unii care ziceau că românul nu este născut poet. Însă aveţi grijă cui vă rugaţi, pentru că există unii care susţin că Bill Gates nu este tocmai....ortodox. În rest, numai bine. Alt+F4.

››› Laude si critici ›››

De la: Victor Popescu (poppy30@hotmail.com)
Pentru: redacţia@xtrempc.ro

Eternul raport calitate/preţ este foarte bun la revista publicată de voi. Stau câte o dată şi mă întreb de ce mai cumpăr şi alte reviste? Poate din inerţie, poate din foamea pentru IT, dar mai mult de 2 reviste tot nu pot să cumpăr. Concluzia este că faceţi o treabă bună şi m-ar interesa dacă aveţi ceva asemănător cu ce au cei de la Chip în Vogel Gmbh, cu toate că asta nu contează, dar aş vrea să ştiu dacă revista asta e 100% românească, pentru că nivelul calitativ creşte simţitor.

Testele de componente cum ar fi plăci de bază, video, etc. sunt aproximativ inutile, mai bine spuneţi şi voi www.nu-stiu-ce.com, acolo găsiţi teste la respectivele componente pentru că acele teste sunt la fel de bune ca şi cele pe care le faceţi voi, poate chiar mai bune.

Eu nu îmi doresc decât ca voi să aveţi mai mult succes şi popularitatea revistei să crească, astfel încât să puteţi suporta şi voi mai uşor scumpirea revistei şi calitatea să crească, DAR după cum zice şi proverbul "Power comes with great responsibility" aşa că nu mai fiţi cu nasul atât de sus pentru că oameni sunteţi şi voi şi odată aţi fost şi voi consumatori şi nu mai trataţi pe toată lumea cu un ton aproape blasfemic.

Şi în final aş vrea să vorbesc despre manio-tendinţa diacriticelor. La fel cum nu sunt de acord cu Palladium la fel nu sunt de acord cu acţiunile aproape justiţiare împotriva celor care nu le folosesc. Mie nu îmi plac, nu vreau să mă obişnuiesc cu ele şi nu cred că există cineva care ştie româneşte şi nu înţelege ce scriu chiar dacă nu folosesc aceste însemne.

XtremPC: XtremPC este o revistă românească independentă, care nu ţine de nici un trust de presă. Poate că de asta preferăm să facem teste în laboratorul propriu şi nu să le preluăm sau să dăm link-uri către pagini de web. Iar Internetul nu va înlocui prea curând mediile scrise, aşa că nu ne considerăm ameninţaţi de site-urile hardware sau de jocuri de la noi sau de peste hotare.

Nu cred că tratăm pe nimeni pe un ton "aproape blasfemic". Poate doar dacă prin blasfemie te referi la atentarea la expresia "Clientul nostru, stăpânul nostru". Noi doar suntem subiectivi, succinţi şi sarcastici când e nevoie.

Iar dacă pe tine te deranjează diacriticele, închipuieţi cât ne irită pe noi, care trebuie să stăm să le inserăm în mail-uri ca al tău şi ca ale altora, care apar în revistă.

››› Mici critici ›››

De la: Chisty Chucky (chisty@personal.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Ador revista voastră! Dar partea cu Black View-ul mi se pare *aberant, absurd, exagerat*, mai ales "Matricea supraîncărcată" sau "Liniştea dinaintea furtunii". Parcă sunteţi regizori din ăia americani, obsedaţi de explozii, etc. Puneţi şi voi poveşti mai "sănătoase"!

Mai am de criticat ceva: la "Cuvântul cititorului", premiaţi cel mai slab joc, dar asta nu mă prea enervează, ci faptul că premiul vostru (adică CD-ul), este un jaf!!! Daţi şi voi jocuri mai ca lumea, nu Mortal Kombat şi ce vă mai trece şi vouă prin cap! Iar la abonamente, daţi cadou un joc original, nu-i aşa? Dar ce mai joc?! Auzi, Tomb Raider, Mortal Kombat, şi Carmaggedon e joc mişto pentru voi?? Mi se pare o prostie!!!! Cam gata, că oricum v-am ameţit cu atatea critici.

XtremPC: Dragă cititorule, te anunţăm pe această cale că ai câştigat ca premiu un "Îndreptar ortografic, ortoepic, morfologic şi de punctuaţie al limbii române" pentru ca pe viitor să nu mai ai probleme cu acordul între subiect şi predicat, sau între subiect şi atributele lui.

În rest, nu putem decât să presupunem că ai scris pentru rubrica "Cuvântul cititorului", ai fost premiat şi nu ţi-a plăcut jocul, pentru că altfel nu vedem din ce punct de vedere comentezi. Se întâmplă ca noi să fim de părere că jocurile respective, deşi depăşite, sunt foarte "mişto" şi deci merită date ca bonus la abonament sau ca premii.

CU OCHII PE FORUM!

Toranaga

Dimineaţă am cumpărat-o (numărul 45 XPC, n.red). 116 pagini... îmi dă şi mie cineva dreptate că CMR 3 este un pas înapoi, "Nostalgiile digitale" mă chinuiesc, aducându-mi aminte cum era înainte de a avea eu de-a face cu IT-ul, cred că m-apuc să fac şi eu un mod la UT2003, dl. Călin Dan ne prezintă cum ar fi modelul lui ideal de Mercedes, cam cromat, într-adevăr, iar spatele... oldies but goodies, cât despre Victor, felicitări din partea mea pentru nişte imagini cum aş vrea eu să fac nişte poze cu Canon-ul meu, care ar arăta foarte bine pe lângă Fuji Finepix A202, cine ştie cunoaşte. Îmi este greu de acceptat tendinţa generală de modding, care pe mine nu m-a prins... încă. Aveţi idee dacă neoanele alea de la pagina 60 pot să le folosesc la noile tipuri de facturi?

Testul de imprimante? Nu. Dar asta e, pozele le trag la studio. Mă cam complexează pustiu' de la (pagina n.red.) 33, auzi, I am the greatest.

Peste reportajul în RO sar de fiecare dată cu încredere. Îmbunătăţire la rubrica cu ochii pe forum, unde sunt şi răspunsurile redacţiei, un pas înainte spre o comunicare mai bună.

TLD

Revista începe din nou cu poza echipei (observ că a devenit o obişnuinţă) aflată lângă cuprinsul revistei şi sub un mic articol despre povestea unor hackeri din Sibiu. Apoi mai aflăm date despre noile procesoare AMD şi Intel, cât şi un mic articol despre FSB 800MHz. Toate culminând cu un articol pe 2 pagini cu Longhorn (mi-a plăcut mai mult decât cel cu PCI Express de numărul trecut). Ajungând la hardware avem prezentarea şi compararea plăcilor profesionale NVIDIA, după care un nou articol despre plăci de bază care suportă procesoare cu FSB 800 (de citit). Aveţi şi comparaţii între chipseturile testate, fiecare placă fiind punctată corespunzător. Cam până aici am ajuns şi am făcut o pauză de cafea...

MAXKOOL999

Am luat revista! Am frunzărit-o puţin, este la acelaşi nivel cu care ne-am obişnuit, cel puţin la prima vedere, azi sunt cam obosit (hard day at the office). Mâine o să o citesc mai pe îndelete dacă o să am timp. Am fost surprins să mă văd citat în cadrul "Puncte de vedere" - Cu ochii pe forum, mulţumesc de inserarea diacriticelor, dar aţi uitat un 9.

Black View-ul este bunicel, nu chiar aşa de bun ca anterioarele, dar având în vedere că aţi intrat în vacanţă vă iert de data asta, cu condiţia ca în numărul viitor să-mi crape burta de râs. (Aţi putea încerca descrierea unui meci de CS între Andreea Bălan, ASIA şi OZONE).

XtremPC

Am corectat greşeala din nume. Ne bucură că ai idei, însă ne vei ierta dacă o vom ignora pe aceasta. Nu te opreşte nimeni să încerci să scrii tu un Black View pe tema respectivă şi dacă este interesant îl vom publica. Surprinde-ne.

Marwen

No way! Chiar e în 17 şi n-am luat revista! O, brother sper s-o mai găsesc. Luna asta am fost cu capul în nori sau mai precis cu nori în cap. Sesiune, dehhh... sper s-o mai găsesc. Bravo... finally la dead line. Veţi recidiva cu punctualitatea? Aşa sper.

Intel Tejas

PROCESORUL FARA PINI

Intel va schimba de anul viitor multe din tehnologiile din calculatoarele noastre. Începând cu PCI Express şi continuând cu metoda de montare a procesoarelor.

Viitorul procesor Intel poartă numele Prescott şi va fi realizat în tehnologia de 90 nanometrii. Frecvenţele procesorului Prescott vor fi cuprinse între 3.2GHz şi 5GHz şi va fi disponibil în noiembrie 2003 la preţul estimativ de 637$. Următorul procesor pe roadmap-ul Intel are numele de cod Tejas şi va fi lansat în toamna anului viitor. Pentru început, Tejas va fi produs tot în tehnologia de 90 nanometrii (0.09 microni) ulterior urmând să fie fabricat la 65 nanometri. Memoria cache L1 va fi de 24Kb iar L2 va avea 1MB. Valoarea FSB-ului va urca în timp de la 800MHz până la 1200MHz.

Una din cele mai interesante caracteristici ale acestui procesor este modalitatea de montare pe placa de bază, deoarece Tejas va fi primul procesor desktop fără pini. În acest fel dispare problema pinilor îndoiţi (sau mai rău chiar rupţi) iar montajul va dura mai puţin. În cazul procesoarelor Pentium 4 prevenirea unui montaj greşit este realizată de lipsa celor doi pini din colţul marcat cu un triunghi auriu ce permite montarea doar în poziţia corectă. Cum Tejas nu va avea pini va trebui adoptată o altă metodă. Momentan nu a fost dezvăluit cum se va realiza acestă protecţie în cazul Tejas dar se anticipează o modificare a PCB-ului astfel încât procesorul să nu poată fi introdus greşit în socket. Având în vedere că acesta nu va avea nici un pin, comunicarea cu socketul realizându-se prin intermediul unui număr de 775 contacte sferice (comparativ cu cei 478 pini în cazul procesorelor din seria Pentium 4). Acest tip de contact este superior celui cu pini atât din punct de vedere al montajului, cât şi datorită transferului electric mai bun. Noul sistem de montaj are şi o parte mai puţin plăcută pentru cumpărători: vor trebui achiziţionate plăci de bază noi care să dispună de noul Socket T. Pentru Tejas şi Prescott, Intel va lansa chipset-urile Grantsdale şi ICH6 ce vor oferi suport pentru PCI Express, Serial ATA, RAID, LGA (Land Grid Array) 775 şi DDR II 533.

O primă problemă ar fi consumul mare ce a atins 103W la primele teste ale procesorului Prescott. La un astfel de consum căldura disipată este foarte mare, răcirea procesorului necesitând coolere puternice. Cum Tejas este realizat pe baza tehnologiilor folosite pentru Prescott se poate anticipa o moştenire nedorită pentru primul procesor fără pini.

Detalii tehnice

	Intel Tejas	Intel Pentium 4 3.20GHz	AMD Barton
Data apariţiei	2004	2003	2003
Mărime pastilă	120 - 140mm²	131mm²	115mm²
Viteză Bus	800-1200MHz	800MHz	333MHz
L2 cache	1MB	512KB	512KB
L1 cache	24KB	8KB	128KB
Tehnologie	90nm	130nm	130nm
Frecvenţă	Mai mare de 4.4GHz	3.2GHz	2.083GHz (2800+), 2.167GHz (3000+)
Socket	LGA775	Socket 478	Socket A

AMD Athlon64

64 BITI PENTRU ACASA

AMD a decis să realizeze un procesor pe 64 biţi compatibil şi cu aplicaţiile pe 32 biţi. Nu mai este mult timp până la momentul lansării oficiale a variantei desktop.

Informaţiile despre procesorul pe 64 biţi de la AMD circulă de multă vreme pe Internet. Iniţial, AMD Athlon64 a purtat numele de cod ClawHammer iar procesorul Opteron era denumit SledgeHammer. Opteron, varianta destinată serverelor, a fost lansat cu puţin timp în urmă şi aţi putut citi despre el în XtremPC 44. Utilizatorii obişnuiţi vor avea în calculatoare AMD Athlon64 ce se deosebeşte foarte puţin de Opteron (suportul pentru multiprocesor, mărimea cache-ului şi numărul de legături HyperTransport). Data lansării este 23 septembrie iar primele informaţii indică existenţa a două versiuni, ambele având frecvenţa de funcţionare de 2.0GHz: Athlon64 FX-51 şi Athlon64 3200+. Diferenţa între cele două tipuri de procesoare va fi dată de tipul controller-ului de memorie integrat: Athlon64 FX-51 (socket 940) va avea dual-channel DDR, iar Athlon64 3200+ va fi single channel DDR (socket 754). Începutul anului viitor va aduce pentru ambele variante două noi frecvenţe: 2.2GHz şi 2.4GHz iar până la sfârşitul anului 2004 se preconizează atingerea unei frecvenţe de 2.8GHz. Notarea viitoarelor procesoare AMD va pune din nou probleme utilizatorilor. De exemplu, Athlon64 FX-53 înseamnă dual-channel DDR, socket 940, frecvenţa de 2.2GHz, iar Athlon64 3700+ se va traduce prin single channel DDR, socket 754, frecvenţa de 2.4GHz.

Deja pe Internet au apărut mici programe care ajută utilizatorii să afle frevenţa procesoarelor AMD în funcţie de numele lor codificat. Pe CD-ul XtremPC puteţi viziona un mic film de prezentare al procesorului AMD Athlon64.

Detalii tehnice

	Athlon64	Athlon XP	Pentium 4
Frecvenţe	De la 1.6GHz	1.83-2.2GHz	1.6-3.2GHz
Socket	Socket 754 sau 940	Socket A	Socket 478
FŞB	800MHz	333MHz,400MHz	400MHz,533MH,800MHz
Cache L1	64KB	64KB	8KB
Cache L2	1024KB	512KB	512KB

nForce3 Pro

NVIDIA ATACA PIATA WORKSTATION

Toată lumea IT se pregăteşte pentru migrarea la 64biţi. NVIDIA şi-a făcut de această dată temele la timp şi oferă deja suport pentru procesoarele AMD Opteron.

NVIDIA este de doar 2 ani pe piaţa chipset-urilor desktop şi a reuşit să se impună pe platforma socket A, depăşind soluţiile mult mai experimentatei VIA. A venit în mod firesc dorinţa de a fi prezentă şi pe piaţa workstation.

Anunţarea procesorului Opteron (64biţi) a fost un moment favorabil pentru NVIDIA să lanseze chipset-ul nForce3 PRO. Segmentul workstation constituie pentru NVIDIA un interes dublu: chipset-urile nForce3 Pro şi plăcile grafice Quadro FX. În timp ce AMD oferă chipset-ul AMD-8000 destinat sistemelor multiprocesor, NVIDIA a ales prin nForce3 Pro un segment încă neacoperit de AMD: calculatoarele cu un singur procesor AMD Opteron. nForce 3 Pro este single-chip adică atât Northbridge-ul, cât şi Southbrige-ul sunt integrate într-un singur chipset. O parte din tehnologiile întâlnite în nForce2 nu se mai regăsesc în noul chipset NVIDIA din motive obiective: sunetul de calitate (Sound Storm) şi grafica integrată sunt inutile pe o platformă workstation iar controller-ul de memorie (cu tehnologia DASP) ar fi fost redundant deoarece Opteron are propriul controller de memorie. O altă tehnologie care lipseşte din nForce3 este FireWire, facilitate care ar fi fost utilă. Mai important este suportul doar pentru PCI 33MHz 33 biţi fapt ce nu permite folosirea unor componente PCI 66MHz întâlnite pe platformele high-end. În prima etapă, nForce3 Pro va purta sufixul 150, urmând ca în scurt timp să fie lansată o versiune îmbunătăţită din punct de vedere al dotărilor numită nForce3 Pro 250.



Cele mai importante tehnologii din dotarea primei versiuni de nForce3 Pro putem aminti: bus HyperTransport de conectare cu procesorul cu o lăţime de bandă de 3.6GB/s; AGP8X; maxim 6 PCI, RAID 0,1, 0+1; fast Ethernet 10/100Mbit/s; 6 porturi USB 2.0; AC 97 v2.1; controller IDE cu trei canale (se pot instala până la 6 dispozitive IDE).

nForce3 va mai adăuga la lista de facilităţi: suport nativ pentru Serial ATA 150 şi controller de reţea cu suport pentru transfer de până la 1Gbit/s.

VIA K8T800

RASPUNS PE 64 BITI DE LA VIA

Un procesor nou de la AMD? VIA nu putea să piardă o oportunitate aşa de importantă, mai ales după anunţul AMD că nu va produce în cantităţi mari chipset-uri pentru acest procesor.

Pe 6 august VIA a prezentat la expoziţia LinuxWorld 2003 (San Francisco) prima demonstraţie a chipset-ului K8T800. Platforma a cuprins două procesoare Opteron iar sistemul de operare folosit în această demonstraţie a fost 64-bit MandrakeSoft 2.1 Server.

În primele comunicate de presă chipset-ul K8T800 a purtat numele K8T400M. Varianta cu grafică integrată a fost redenumită şi ea din K8M400 în K8M800. Aceste schimbări nu au pus pe nimeni în încurcătură deoarece chipset-urile nu erau lansate în momentul redenumirilor.



K8M800 este compatibil cu K8T800 din punct de vedere al pinilor, uşurând munca producătorilor de plăci de bază. Nucleul grafic integrat în K8M800 este Unichrome2. Acesta accesează între 8 şi 64MB memorie şi lucrează la o frecvenţă de 200MHz. Are decodare MPEG2 şi oferă opţiunea de TV Out şi DVI.

Nu ştim ce succes va avea o placă de bază cu grafică integrată destinată pieţei workstation deoarece acest segment se bazează în special pe plăci grafice profesionale.

Spre deosebire de NVIDIA nForce3 Pro, VIA oferă prin K8T800 suport atât pentru Opteron (dual procesor şi uniprocesor) cât şi pentru Athlon64. Chipset-ul VIA K8T800 poate accesa până la 4GB iar transferul între northbridge şi southbridge (VT8237) este realizată prin tehnologia 8X V-Link (transfer de 533MB/s).

VIA oferă două opţiuni pentru sunetul integrat: Vinyl Audio 5.1 (AC97) şi Vinyl Gold Audio 7.1 PCI.

Din specificaţiile tehnice nu lipseşte suportul pentru PCI-X (a nu se confunda cu PCI Express) fapt ce aduce un punct în plus în faţa competitorului de la NVIDIA.

La o primă vedere dotările obţinute de o placă de bază prin folosirea chipset-ului K8T800 sunt superioare cazului în care se utilizează nForce3 Pro, dar să nu uităm că importanţa cea mai mare o va avea viteza în aplicaţiile pe 64 de biţi.

O altă variantă a familiei de chipset-uri cu suport pentru procesoarele pe 64 de biţi va fi disponibilă în 2004 sub numele K8T890. Noul chipset va aduce suport pentru slotul PCI Express şi un transfer mai mare între northbridge şi southbridge prin tehnologia Ultra V-Link.

Din punct de vedere hardware totul pare pregătit pentru migrarea la platforma pe 64biţi. Mai avem de aşteptat aplicaţiile şi sistemele de operare pe 64biţi. Din lumea software Linux pe 64biţi este gata de debut iar o versiune alfa de Windows 64biţi a fost trimisă integratorilor spre evaluare. Lunile software-ului pe 32 de biţi sunt numărate.

EFI

VIITORUL BIOS-ULUI

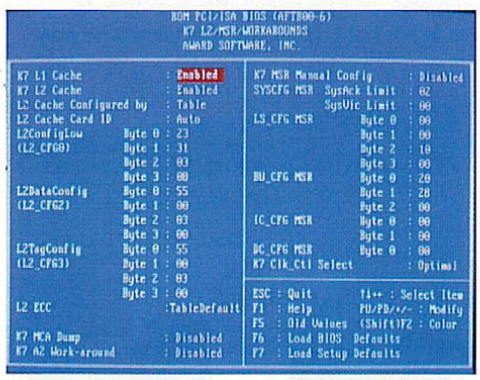
Intel propune standardul Extensible Firmware Interface ca soluţie pentru o mai bună interfaţă între componentele hardware dintr-un PC şi sistemul de operare.

În spatele acronimului BIOS (Basic Input Output Interface) se ascunde un soft preistoric care a stat la baza funcţionării PC-ului timp de mai mult de două decenii. Creat de inginerii software de la IBM, BIOS-ul este de fapt un set de subrutine integrat într-un chip pe placa de bază. Teoretic, el ar fi trebuit să aibă o durată de viaţă estimată la 200.000 de computere produse cu acest chip. Datorită unei inerţii constructive a producătorilor -"de ce să îl schimbi dacă merge" - el a fost perpetuat până în ziua de astăzi, când cauzează prea multe probleme pentru a mai fi acceptat tacit.

O soluţie salvatoare vine din partea Intel, care prin intermediul unei echipe conduse de inginerul software Mark Doran a pus bazele unui nou standard care va înlocui BIOS-ul cu o alternativă mult mai elegantă şi fiabilă: EFI (Extensible Firmware Interface)

TRECUT

Majoritatea utilizatorilor PC văd BIOS-ul ca pe un soft de configurare ezoteric, sursă a unor mesaje alambicate care apar pe ecran în momentul pornirii PC-ului. Slujba lui este să facă legătura între componentele hardware şi sistemul de operare într-un mod standard, dar din păcate nu există standarde în privinţa programării lui şi nici în privinţa modului de funcţionare. Lipsa unei standardizări, în ciuda unei similarităţi în privinţa setărilor pe care le controlează diversele BIOS-uri, face ca parametrii cei mai buni pentru o componentă să influenţeze negativ funcţionarea alteia şi să creeze conflicte interne. Când adăugaţi noi componente, trebuie adesea să faceţi modificări în BIOS pentru a le optimiza funcţionarea, dar parametrii pentru două componente similare se pot dovedi diferiţi atunci când ele nu au acelaşi producător.

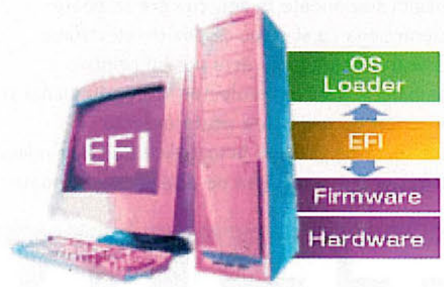


Sigur, acest nucleu software a evoluat în timp, gestionând multe din facilităţile care până la un moment dat erau controlate doar prin intermediul jumperilor, însă cu toate acestea BIOS-ul rămâne primitiv, în ton cu acel "Basic" din nume: interfaţa este în mod text şi rezoluţie scăzută, contrastând negativ cu interfeţele bogate în grafică ale programelor din ziua de astăzi. În plus, BIOS-ul este programat în limbaj de asamblare, un cod greoi care este doar cu un pas peste scrierea direct cu şiruri de "0" şi 1", ceea ce face actualizarea lui o muncă dificilă şi pradă greşelilor.

VIITOR

EFI ar trebui să schimbe toate acestea. Conceput ca un mini-sistem de operare de sine stătător, el va suporta o interfaţă grafică la rezoluţii înalte, cu elemente grafice distinctive, va putea fi controlat prin intermediul unui mouse şi va dispune de elemente proprii de networking, astfel încât sistemul să poată fi configurat la nevoie de la distanţă. Programarea sa se va face în C, care este un limbaj mult mai flexibil. Folosind medii de programare obişnuite se vor putea crea extensii pentru EFI printre care s-ar putea număra utilitare de diagnostic, manageri de auto-configurare şi programe de recuperare a datelor chiar şi atunci când sistemul de operare a clacat definitiv. Mai ales că în viziunea Intel, EFI dispune de un sistem de fişiere propriu, găzduit într-o zonă rezervată a hard-disk-ului.

Pentru a-l cita pe Mark Doran, Intel a inventat principiul de "viaţă de apoi" pentru computere. "Dacă sistemul de operare



"îngheaţă", puteţi iniţializa EFI, schimbaţi configuraţia, încărcaţi un driver diferit şi restartaţi sistemul, cu şanse mari ca aceste acţiuni să rezolve problema".

În cadrul unei demonstraţii de la Intel Developer Forum, Mark a arătat cum EFI poate gestiona schimbarea unui driver de reţea fără oprirea calculatorului, precum şi reconfigurarea unor multiple dispozitive USB, fără ca acest lucru să cauzeze probleme sistemului de operare.

POSIBILE PROBLEME

Toate par bune şi frumoase până ce se descoperă dezavantajele. Momentan, acestea nu par a fi prea multe. Probleme de compatibilitate nu prea există, din moment ce, conform Intel, EFI va putea rula peste vechiul BIOS, integrându-l pe acesta şi oferindu-i controlul atunci când este necesar. Nu se ştie dacă EFI va fi disponibil doar pentru platformele Intel, dar se poate presupune că dată fiind programabilitatea sa, el va putea fi adaptat de producătorii de plăci de bază pentru diferite platforme. Doar ar trebui să fie un standard, nu? Producători de BIOS-uri ca AMI, au început deja să includă EFI în linia lor de produse iar Microsoft a declarat că va încorpora suport pentru EFI în Windows Longhorn.

Îngrijorare există pentru că EFI oferă poate prea multe oportunităţi, dintre care unele pentru protecţia copyright-ului, sau în limbaj Microsoft, Digital Rights Management. Extinderea controlului asupra hardware-ului ar putea face posibile noi metode antipiraterie "incluse în BIOS" cum s-ar zice, făcând aproape imposibilă copierea de CD-uri protejate. Adio mp3-uri, adio jocuri, adio filme. Acelaşi lucru a fost posibil şi în cazul plăcilor de bază cu chipset Springdale, dar opţiunile DRM au fost dezactivate de producătorii terţi pentru că ar fi afectat vânzările. EFI nu are cum să aducă decât avantaje, în acest caz, am spune noi.

Detalii tehnice

	BIOS	EFI
Durată de viaţă estimată	1979-2005	2005-?
Interfaţă grafică	Mod text, 8 culori, 640x480	Mod grafic, culori 16 biţi, 1024x768
Control	Tastatură (Majoritatea)	Mouse+tastatură
Limbaj de programare	ASM	C
Sistem de fişiere inclus	Nu	Da
Posibilităţi networking	Doar Internet, la cele de ultimă generaţie	Da
Modificări "live"	Nu	Da
Opţiuni DRM	Nu	Da

Holotouch Interactive Images

STAR TREK SAU REALITATEA DIN VIITORUL APROPIAT?

Compania Holotouch promite ceea ce până acum părea doar de domeniul filmelor SF: imagini suspendate în aer, cu care se poate interacționa ca și cu un dispozitiv electronic oarecare. Acest lucru este posibil printr-o combinație între un proiector holografic banal și un senzor cu unde care poate detecta intersectarea imaginii holografice de către mâna utilizatorului. Acest gen de dispozitive își poate dovedi utilitatea în a crea tastaturi virtuale pentru dispozitive tip PDA, care au butoane din ce în ce mai mici și mai greu de apăsat, în domeniul medical, unde sterilizarea echipamentelor electronice este o problemă foarte dificilă, în armată și de ce nu, chiar și în jocuri.

Numărul mic de informații disponibile și site-ul alcătuit parcă în pripă nu vin tocmai să crească credibilitatea tehnologiei însă.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

PrintDreams PrintBrush

CEA MAI MICA IMPRIMANTA DIN LUME

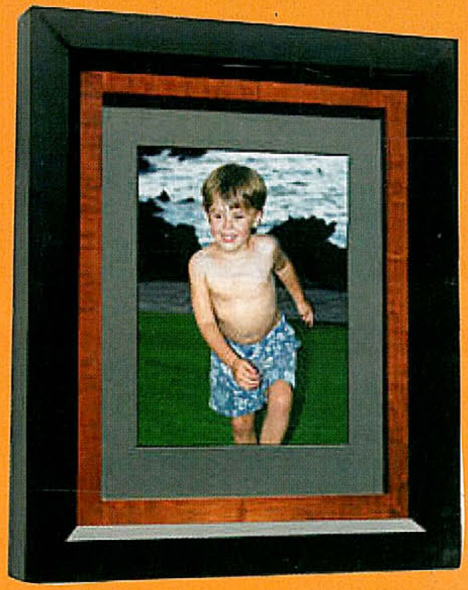
Suedezii de la PrintDreams susțin cu îndârjire că imprimanta lansată recent de ei este cea mai mică din lume, și oricât ne-am străduit, n-am reușit să găsim alta mai mică, oricât am căutat. PrintBrush este cam de dimensiunile unui telefon mobil de ultimă generație, funcționează cu baterii și se conectează wireless la un PC sau PDA. Printarea se face prin "frecarea" unei pagini de hârtie cu imprimanta, ea lăsând tuș în urmă. Datorită tehnologiei RMPT (Random Movement Printing Technology) puteți schimba direcția, viteza și unghiul cu care imprimanta atinge hârtia și ea tot va ține minte unde a printat și ce, fără să suprapună nimic peste ce s-a printat deja. O soluție excelentă pentru pasionații de grafitti fără talent la desen.



Wallflower Wireless Digital Picture Frame

TABLOURI DIGITALE PENTRU PERETELE CASEI VOASTRE

Wallflower combină tehnologia cu tradiționalele rame de tablouri, permițându-vă să vă agățați imaginile preferate pe perete în ton cu era digitală. Beneficiind de ecrane LCD de dimensiuni rezonabile și cu contrast mare, "tablourile" Wallflower pot stoca mii de imagini pe harddisk-ul de 5GB încorporat, pe care le pot afișa în ordine, la întâmplare sau selectiv. În principiu, tablourile sunt controlate prin intermediul tehnologiei wireless, ele conectându-se la o astfel de rețea automat dacă aveți așa ceva în casă, dar pot funcționa și autonom. Din păcate nu se precizează foarte multe despre modul în care se face alimentarea unui astfel de dispozitiv iar prețul de peste 500$ îl face un cadou extrem de costisitor.




GIGABYTE TECHNOLOGY
Drumul catre infinit!
Placa de bazã GIGABYTE K8 Trinitron 6-Dual
AMD 64 Athlon
6-DUAL TECHNOLOGY
AGP8x
K8 Triton™ series
GA-K8NNXP nForce3 150
• Suport pentru noua generaţie de procesoare AMD Athlon™ pe 64 de biţi
• Sistem DualPower proprietar GIGABYTE K8 (DPS-K8)
• Performanţe sporite datorită memoriilor DDR400
• Sistem Dual LAN cu soluţie integrată Gigabit LAN
• Interfaţă Serial-ATA integrată cu funcţie RAID0 RAID1
• Interfaţă GigaRAID IDE RAID integrată
• 3 porturi IEEE 1394 FireWire disponibile
Serial ATA | IDE RAID | Dual LAN | IEEE 1394 | USB 2.0 | UAJ
DualBIOS™ | EasyTune™ 4 | @BIOS™ | Q-Flash™
RADEON 9800 PRO GV-R98P256D
256MB DDR II
AGP8X | 256Bit MEMORY
Direct 9.X | Power DVD 5
Hammer
* Aceste setări ale vitezei nu sunt garantate de către GIGABYTE.
--Specificatiile si fotografiile pot fi schimbate fără notificare prealabilă.
--Mărcile inregistrate si logo-urile sunt proprietatea detinătorilor lor.
--Orice operatie de overclocking se face pe riscul clientului, Giga-Byte Technology neasumându-si responsabilitatea pentru deterioararea sau instabilitatea procesorului, placii de bază sau a altor componente.
Pentru informatii suplimentare, vă rugăm să contactati distribuitorii nostri:
PRO
K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35
Fax: 4021.224.55.87
www.ktech.ro
www.ultrapro.ro
TORNADO
TORNADO SISTEMS
Tel: 4021.312.75.07
Fax: 4021.312.98.20
www.tornado.ro
CARO GROUP
Tel: 4021-3137109, 3137110, 3137111
www.caro.ro
ELKO Tech ROMANIA
A member of the ELKO GROUP
ELKOTech Romania
Tel: 4021.224.60.94 / 95 / 96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro
Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw
GIGABYTE™ TECHNOLOGY

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Best Computers a deschis un nou magazin în Bucureşti



Reţeaua de magazine BEST Computers s-a extins prin deschiderea unui nou magazin în Bucureşti, situat în cadrul centrului Comercial "Prosper" de pe Calea 13 Septembrie nr. 221-225. Deschiderea unui nou magazin în Bucureşti se înscrie în strategia de dezvoltare a BEST Computers, care prevede totodată inaugurarea unor noi locaţii în Bucureşti dar şi extinderea reţelei de magazine în provincie. „Angajaţii BEST Computers, care formează o echipă omogenă şi competitivă şi calitatea produselor comercializate în reţeaua BEST, sunt factori de avantaj competitiv care ne conferă o poziţie privilegiată în raport cu competitorii noştri. Fiecare nou magazin din reţeaua noastră s-a bucurat de un succes aproape instantaneu.„ ne-a declarat Vasile Aniculaesei, Director de Marketing al BEST Computers.

www.bestcomputers.ro

Un nou Depozit de Calculatoare la Km 0



Romsoft a anunţat recent deschiderea unui nou Depozit de Calculatoare în zona ultracentrală a Bucureştiului. Noul magazin este situat în Bd. I.C. Bratianu nr.6, punctul de reper fiind staţia de Metrou Universităţii. Beneficiind de o suprafaţă de 250mp, noul magazin este o locaţie multifuncţională, oferind pe lângă o gamă largă de produse şi o serie de servicii conexe domeniului IT. Aria de acoperire vizată este cea din centrul Bucureştiului, magazinul fiind o completare a celorlalte locaţii situate în Calea Ştirbei Vodă 172, Bd. Decebal 18, Bd. Ion Mihalache 109, Şos. Ştefan cel Mare 22. Scopul este de a oferi utilizatorilor finali o gamă cât mai variată de produse la preţuri accesibile, de depozit. «Prin deschiderea acestui nou magazin situat la Km 0 urmărim să întărim conceptul impus de Depozitul de Calculatoare, şi de a satisface orice cerere a utilizatorilor, oferind produse, servicii şi preţuri ce permit achiziţionarea fără efort a componentelor de tehnica de calcul» afirmă Cristina Zodila, Şef Magazin.

www.itshop.ro

Reţea de telefonie DECT în Oradea

După 6 luni de la liberalizarea pieţei de telecomunicaţii din România, Atlas Telecom România (parte a grupului internaţional Atlas Telecom) a lansat propria reţea de telefonie, fiind primul operator care intră pe piaţa de telecomunicaţii după ianuarie 2003. Proiectul pilot a fost finalizat în Oradea, urmând ca în următorii ani reţeaua să acopere principalele 20 de oraşe ale ţării, cu un număr estimat de peste 1.000.000 de abonaţi. Investiţia totală a proiectului va atinge suma de 100 de milioane de Euro.

Soluţia constructivă dezvoltată de Atlas Telecom constă în implementarea unor reţele metropolitane cu inele de fibră optică şi cupru, cu cabinete stradale şi celule radio de exterior şi va funcţiona pe baza buclei locale radio - DECT. Compania oferă atât servicii de telefonie fixă clasică, cât şi o opţiune numită "mobilitate limitată", care permite unei părţi dintre abonaţi să poată avea acces în orice celulă radio, asigurând inclusiv roaming între celule.

De asemenea, operatorul va asigura şi interconectarea cu principalii operatori de telefonie fixă şi mobilă din România.

www.atlastelecom.ro



Tornado Sistems lansează în România Benq FP591/FP791: 16ms timp de răspuns



In luna august, Tornado Sistems a lansat în România monitoarele Benq FP591 (15") şi FP791 (17"). Dacă până acum cei care utilizau aplicaţii cu afişare rapidă (jocuri, filme, prezentări multimedia) nu optau pentru monitoarele LCD, aceste două monitoare Benq schimbă lucrurile prin experienţa multimedia oferită. Astfel, cele două monitoare se remarcă în primul rând prin excelentul timp de răspuns: 16ms (5+11), valoare ce permite rularea în condiţii foarte bune a oricărui tip de aplicaţie multimedia.

Rezoluţia maximă a monitorului Benq FP591 este de 1024x768, iar Benq FP791 suportă o rezoluţie de până la 1280x1024. Ambele monitoare beneficiază de o rată a contrastului de 550:1, fapt ce garantează o claritate foarte bună a imaginii. Valoarea luminozităţii este de 400 cd/m2 pentru Benq FP791 şi 500cd/m2 pentru Benq FP591. Unghiurile de vizibilitate sunt pentru Benq FP591: 80/80/70/80 (stânga/dreapta/sus/jos), iar pentru Benq FP791: 80/80/80/80 (stânga/dreapta/sus/jos).

O caracteristică foarte interesantă a monitoarelor este facilitatea de citire a cardurilor CF, SD/MMC, SM. La introducerea unui card cu fotografii, acestea sunt afişate pe ecran chiar dacă monitorul nu este conectat la calculator. Fotografiile se pot transfera pe calculator prin intermediul portului USB din dotarea monitorului.

Opţional se poate adăuga un modul de TV Tuner care adaugă facilitatea de recepţionare a canalelor TV. Dimensiunile exterioare ale monitorului Benq FP591 sunt 401.7x392x182.4mm, iar ecranul are 304x228mm. Greutatea este de numai 3.5kg. Benq FP591 are 451x443x92mm, iar ecranul are dimensiunea de 337.9x270mm.

Monitoarele pot fi conectate la calculator prin D-Sub sau DVI-D şi au incluse boxe. Modelul FP791 foloseşte tehnologia de procesare audio SRSR (folosită în producţiile de televiziune high-end) prin intermediul căreia oferă utilizatorului sunet surround de calitate. Un alt avantaj al folosirii tehnologiei SRSR este evitarea interferenţelor. FP791 mai are în dotare la capitolul audio şi o mufă pentru căşti. Benq FP591 şi FP791 beneficiază de 3 ani garanţie.

www.tornado.ro



Aplicaţii de date mobile



Connex a anunţat că, începând cu 1 septembrie 2003, cele mai recente aplicaţii de date mobile bazate pe tehnologia GPRS sunt disponibile în toate reprezentanţele de vânzări Connex. "Prin introducerea tehnologiei de vârf şi a celor mai recente aplicaţii de date mobile în Reprezentanţele de Vânzări Connex am dorit să oferim clienţilor noştri posibilitatea de a experimenta noi dimensiuni ale comunicaţiilor mobile. Ca lider al pieţei de telecomuncaţii din România şi ca unic furnizor de servicii integrate de comunicaţii, Connex doreşte şă-şi familiarizeze clienţii cu noile tehnologii şi să contribuie la educarea pieţei" a spus Kevin Heaney, General Manager Sales la Connex.

Cu ajutorul aplicaţiilor de date mobile oferite de Connex, clienţii vor putea avea acces la Internet şi e-mail, oricând şi oriunde, în aria de acoperire a Connex şi chiar şi atunci când se află în roaming. Printre aplicaţiile disponibile în Reprezentanţele de Vânzări Connex amintim: mobile office (oferă acces securizat şi conectare permanentă la resursele business de comunicare), acces Internet (acces rapid la Internet şi permite primirea de apeluri şi SMS-uri chiar şi în timpul transferului unui fişier), detectarea mişcării şi supravegherea casei, video-to-e-mail (înregistrarea şi trimiterea clipurilor video cu o durată de până la 15 secunde, direct de pe telefonul mobil multimedia), phone-to-e-mail (trimiterea de fotografii prin e-mail, direct de pe telefonul mobil, inclusiv atunci când clientul se află în roaming), WAP GPRS (acces rapid la informaţiile şi aplicaţiile Connex WAP pentru care clienţii plătesc în funcţie de traficul realizat, şi nu în funcţie de durata în minute a conexiunii).

www.connex.ro

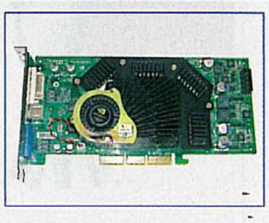
hardware

ASUS P4C800 DELUXE



Performanța de top și capacitatea excelentă de overclocking fac din ASUS P4C800 Deluxe "Produsul Lunii".

LEADTEK A350 TDH ULTRA MYVIVO



Cea mai rapidă placă video a momentului primește distincția de "Produsul Lunii".



Ionuț Popa

PIRAMIDA PUTERII IN LUMEA IT

Hardware-ul influențează software-ul sau invers?

Dacă îl întrebați și pe cel mai tânăr absolvent al unui curs de inițiere în tainele calculatoarelor care sunt principalele părți componente ale unui PC acesta vă va răspunde fără urmă de îndoială că este vorba de software și hardware. Însă dacă ne întrebăm cum se face că același software rulează perfect pe configurații diferite, cel mai rapid răspuns care ne vine în minte este acela că producătorii de software își proiectează programele în funcție de hardware-ul existent, în urma unei colaborări strânse între aceștia.

De aici am putea deduce că hardware-ul dictează cum va arăta software-ul, însă o analiză serioasă a acestui subiect ne va duce la momentul lansării la sfârșitul lui 1985 a primului procesor Intel care adopta arhitectura IA-32 și anume i386. Puterea de procesare a lui i386 a dus repede la consacrarea acestuia, însă pe piață totuși nu exista un sistem de operare pentru utilizatorul de rând care să poată lucra cu instrucțiuni pe 32 de biți. Apariția în 1989 a lui i486, inițial fără coprocesor matematic încorporat, care odată introdus a mărit considerabil puterea de procesare, nu a schimbat lucrurile, deoarece până la apariția sistemului de operare Windows 95 mai aveau să se scurgă încă șase ani. Din acel moment avântul pe care l-a luat dezvoltarea hardware-ului poate fi caracterizată ca explozivă. Viteza de tact a procesoarelor a crescut de la 60MHz, cât avea primul procesor Pentium, până la 1GHz pe data de 6 martie 2000 când Advanced Micro Devices (AMD) a anunțat începerea livrărilor procesorului Thunderbird la 1000 MHz. În momentul de față liderul absolut al frecvenței de lucru este Intel, cu procesorul Pentium 4 la 3.2GHz.

Aceste dezvoltări își au rădăcini adânci în evoluția aplicațiilor care prin nevoie crescândă de putere de calcul au impulsionat producătorii de hardware. Concurența tot mai acerbă i-a îndemnat pe aceștia să încerce noi tactici pentru a-și depăși competitorii. Intel a fost cel care a introdus extensiile MMX (Multi Media eXtension) în procesorul său Pentium pentru a-l contracara pe AMD cu al său K5. Au urmat SSE și SSE II pentru Intel și 3DNow pentru AMD, însă câștigătorul a fost decis de cantitatea de software dedicat disponibil fiecărei platforme.

Momentan se observă tendințe din partea giganților hardware de a se alia cu cei software, cel mai elocvent fiind duetul AMD - Microsoft pentru producerea unui sistem de operare pe 64 de biți pentru procesoarele Athlon 64 ce vor fi lansate în toamnă.

Și dacă aceste lucruri nu sunt de ajuns mai trebuie amintite noile playerele MP3 și DVD-playerele cu capabilități de redare DiVx, care au apărut datorită popularității celor două formate multimedia. Inițial apărut ca un format de compresie audio care permitea transferul fișierelor audio pe Internet foarte rapid, MP3-ul poate fi considerat un standard, care a permis dezvoltarea de noi tipuri de dispozitive hardware. Cele mai noi MP3 playere sunt dispozitive multifuncționale ce oferă stocare prin memoria Flash încorporată, funcții FM și înregistrare a vocii. Povestea codecului video DiVx este asemănătoare cu cea a MP3-ului, acesta apărând datorită nevoii de a obține un film la calitate apropiată de cea a unuia DVD, însă cu dimensiuni mult reduse. Răspândirea codecului a fost rapidă, în prezent existând producători de playere DVD care sunt compatibile cu filmele codate în format DiVx. Astfel software-ul este cel care influențează evoluția hardware-ului și duce la apariția de noi produse, chiar dacă inițial lucrurile par a sta tocmai invers.

ROMSOFT®
THE HARDWARE COMPANY

DEPOZITUL DE CALCULATOARE

ROMSOFT S.A. • Bd. Maresal Averescu nr. 8-10 • Bucuresti • Tel/fax: 224 0333 • office@romsoft.ro

CALITATE, EFICIENTA, RENTABILITATE





Computerele high-end sunt mai mult decat o insumare de componente. Noi configuram servere si statii grafice pentru obtinerea de rezultate exceptionale. Pentru calitate superioara este nevoie de mai mult decat de un ansamblu de componente cu caracteristici bune. Este necesara experienta, pentru a alege componentele care dau rezultate bune impreuna. Imbinarea acestora nu se face automat, este rezultatul unei alegeri si testari riguroase.

Daca considerati ca eficacitatea este mai mult decat megaherti si milisecunde, adresati-va noua.

Solutii retelistice, de orice nivel, ce au la baza elemente de retea Trendnet ale firmei Trendware, de la adaptoare de retea pana la routere, de la 10 MBps pana la 1 GBps, de la cablu UTP pana la fibra optica, de la elemente pasive Cat5/5e pana la wireless ethernet, pentru casa, pentru birou si pentru institutii.

TRENDnet®
TRENDware, USA

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

Abit oferă update de BIOS direct prin Internet
Începând cu luna septembrie a acestui an, Abit va oferi utilizatorilor plăcilor sale de bază posibilitatea efectuării update-ului de BIOS direct prin intermediul Internet-ului, uşurând astfel această activitate.

www.abit.com.tw

ATI All-In-Wonder Radeon 9600 Pro
Cel mai nou produs din seria All-In-Wonder de la ATI este bazat pe chipset-ul Radeon 9600 Pro. Această placă aduce noutăţi seriei, precum tunerul FM Radio care include funcţii FM-ON-DEMAND şi Time-Shifting. De asemenea, în pachet este inclusă telecomanda Remote Wonder II cu o rază de acţiune mai mare şi cu un nou mod de control al cursorului mouse-ului.

www.ati.com

Cameră video conectabilă la reţea
Sony a anunţat dezvoltarea unei camere video care se va alimenta şi va transmite semnal prin intermediul cablului de reţea CAT5. Standardul folosit de SNS-Z20N este IEEE 802.3af, aprobat în iunie 2003. Acest standard furnizează puterea de 12.5W necesară alimentării camerei SNS-Z20N.

www.sony.com

Chipurile video de anul viitor vor fi fabricate de IBM şi TSMC
Deşi anul acesta chipurile grafice ale ATI şi NVIDIA erau produse în exclusivitate de către două companii: TSMC şi UMC, în 2004 venirea lui IBM va schimba situaţia. Astfel, IBM va prelua procentul de chipuri produse de UMC şi o parte din cele ale TSMC, viitoarele chipuri NVIDIA NV36 şi NV40 urmând şi ele a fi produse de IBM.

www.ibm.com; www.tsmc.com

VIA K8T800 suportă dual-Opteron
Chipset-ul VIA K8T800 destinat procesoarelor Athlon64 şi Opteron va fi compatibil şi cu configuraţiile dual-Opteron, VIA făcând astfel o încercare de a intra în segmentul serverelor.

www.via.com.tw

ATI FIREGL X2-256 ŞI T2-128

Noi produse profesionale de la ATI

ATI a prezentat cei mai noi membri ai familiei sale de plăci video profesionale FireGL. Aceste plăci sunt bazate pe chipset-ul R350 (Radeon 9800 Pro) şi RV350 (Radeon 9600 Pro) şi poartă numele de FireGL 9800 (X2-256), respectiv FireGL 9600 (T2-128). Prima variantă este dotată cu 256MB de memorie, în timp ce a doua este ajutată de doar 128MB. O altă diferenţă este dată de prezenţa unui conector DVI suplimentar pe FireGL 9800.



www.ati.com

SIS M661FX

Platforme mobile cu FSB la 800MHz



SiS a anunţat vara aceasta chipset-ul pentru platforme mobile M661FX. Ce diferenţiază acest chipset faţă de celelalte soluţii mobile este suportul pentru procesoarele Intel Pentium 4 cu FSB-ul la 800MHz. Acest lucru are momentan dezavantajul că Intel nu a anunţat încă procesoare mobile cu FSB la 800MHz, singura soluţie fiind folosirea de procesoare desktop care au un consum de energie mult mai ridicat. Alte facilităţi noi implementate de SiS constau în tehnologia Ultra AGPII de conectare a nucleului grafic la memoria sistemului şi suportul pentru DDR400. Datorită noului accelerator grafic încorporat, este posibilă afişarea imaginii simultan pe ecranul laptop-ului şi pe încă un monitor sau televizor. Southbridge-ul este şi el burduşit cu facilităţi precum RAID Serial ATA, opt porturi USB 2.0, controller Fast Ethernet, modem de 56K şi sunet pe şase canale.

www.sis.com

ALTEC LANSING 100 SERIES

Sisteme accesibile de la Altec Lansing

Producătorul de sisteme de sunet pentru PC-uri Altec Lansing va lansa în septembrie noi sisteme de sunet entry-level destinate îmbunătăţirii calităţii sunetului în jocuri şi în timpul ascultării de muzică. Sistemele vor fi de tipul 2.1 şi 2.0 (2 sateliţi fără subwoofer). Toate sistemele vor fi dotate cu butoane pentru controlul volumului, frecvenţelor joase şi cu jack pentru căşti. Intenţia Altec Lansing este de a pătrunde şi pe piaţa sistemelor de sunet cu preţuri scăzute, fără ca acest lucru să fie în detrimentul calităţii produselor sale.



www.alteclansing.com
www.skin.ro

IBM ESERVER 325

Cel mai puternic supercomputer Linux din lume

IBM va livra cel mai puternic supercomputer Linux din lume. Noile sisteme eServer 325 bazate pe procesorul AMD Opteron vor servi ca bază a sistemului avansat Grid utilizat în cercetările din domeniul ştiinţelor naturii. IBM a anunţat de curând că cea mai mare organizaţie de cercetare din Japonia a comandat un supercomputer IBM eServer Linux care, atunci când va fi finalizat, va furniza peste 11 trilioane de operaţii pe secundă, ceea ce îl va face să fie cel mai puternic supercomputer din lume bazat pe Linux. Se aşteaptă ca acesta să fie mai puternic decât clusterul Linux poziţionat, în prezent, pe cel de-al treilea loc în clasamentul celor mai puternice supercomputere din lume, potrivit cunoscutului clasament Top 500 al supercomputerelor.

www.ibm.com



FUJIFILM S7000 ZOOM

Noi senzori Super CCD

Vârful gamei de camere foto digitale FinePix produse de FujiFilm se numeşte S7000 Zoom. Ea încorporează un senzor Super CCD HR (High Rezolution) de 6.3 megapixeli, ce poate captura imagini cu o rezoluţie interpolată de 12 Megapixeli. FujiFilm S7000 Zoom mai face filme la o rezoluţie maximă de 640x480 la 60fps. Conexiunea la calculator se face prin USB 2.0, iar tipurile de memorii suportate sunt XD Picture Card, Compact Flash şi IBM Microdrive.

www.fujifilm.com
www.sititech.ro

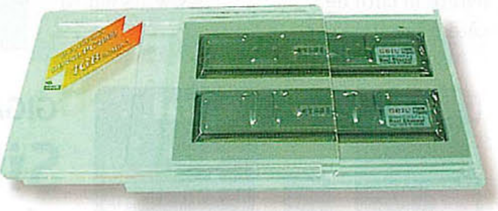


GEIL ULTRA PLATINUM SERIES

Memorii ultra-rapide

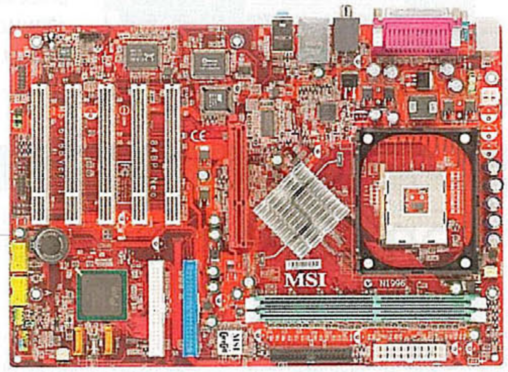
La valul de lansări de kituri de memorii dual-channel cu frecvenţe de funcţionare ridicate ia parte şi Golden Emperor Industrial Ltd, cunoscut şi sub numele de GeIL. Acesta a lansat kituri de memorii DDR500 şi DDR533 cu capacităţi de 512MB şi 1GB. Aceste memorii dual-channel Ultra Platinum au timpi de acces de CAS2.5-4-4-7 pentru DDR500 şi CAS3-4-4-8 pentru cele DDR533. Aceşti timpi de acces sunt destul de mari, memoriile fiind destinate platformei Pentium 4 unde frecvenţa de funcţionare ridicată are un impact mai mare asupra performanţei. Ambele memorii au garanţie pe viaţă.

www.geil.com.tw



MSI NEO 848P

Prima placă Springdale Single-Channel



MSI a prezentat una din primele plăci de bază cu chipset-ul Intel i848P. Acest chipset se diferenţiază de i965PE prin faptul că are un controller de memorie single-channel pentru a reduce preţul de producţie. MSI Neo 848P suportă oficial memorii DDR400, prin overclocking suportul lărgindu-se şi la memoriile DDR433/450/466/500. Tot prin overclocking se poate ajunge la o frecvenţă de bus de 1.4GHz. Alte dotări constau în cele opt porturi USB 2.0, doi conectori Serial ATA, sunet pe şase canale şi controller Lan.

www.msi.com.tw
www.flamingo.ro

Pe scurt

ATI va produce procesorul grafic din XBOX 2

Producătorul canadian de chip-uri grafice, ATI, a anunţat că a semnat un acord cu Microsoft pentru dezvoltarea platformei grafice a viitoarei console XBOX 2. Microsoft la rândul lui a declarat că a renunţat la parteneriatul cu NVIDIA deoarece viziunea ATI se potriveşte mai bine cu intenţiile sale.

www.ati.com

DDR II de 1Gb de la Hynix

Hynix a anunţat realizarea primelor chipuri de memorie DDR II cu capacitatea de 1Gb. Aceste memorii vor fi disponibile în cantităţi mari la începutul lui 2004, înaintea lansării de către Intel a platformelor care să le suporte.

www.hynix.com

Informaţii despre ATI R420

Din informaţiile preliminare despre viitorul chip ATI R420 ce va fi lansat în luna noiembrie a acestui an, se ştie că frecvenţa de funcţionare a procesorului grafic va fi de 500-550MHz, în timp ce memoria DDR II va lucra la 750MHz. Despre arhitectura folosită, se cunoaşte că va fi 12x1 (12 conducte de randare cu câte o unitate de texturare) sau va fi flexibilă 12x1/6x2.

www.ati.com

Intel cercetează Yamhill în continuare

Conform declaraţiilor lui Rick Whittington de la Banca de Investiţii American Technology Research Corporation, Intel continuă cercetarea tehnologiei Yamhill care va permite fabricarea unui procesor bazat pe arhitectura X86, complet compatibil cu instrucţiunile pe 64 de biţi. Acest procesor se vrea ca un răspuns la Athlon64, în eventualitatea că acesta va avea succes pe piaţă.

www.intel.com

SiS741 cu grafică integrată

Cel mai nou chipset lansat de SiS pentru platforma Athlon XP se numeşte SiS741 şi aduce suport pentru procesoarele cu frecvenţa de bus de 400MHz, memorie DDR400, AGP 8X şi tehnologia HyperStreaming. Pe lângă acestea, SiS mai oferă şi o placă video încorporată care are ca nucleu procesorul grafic SiS Real256E. Procesorul grafic este tactat la 200MHz şi foloseşte 32-64MB de framebuffer din memoria sistemului. Real256E este dotat cu un RAMDAC la 333MHz şi suport TV-Out şi DVI.

www.sis.com.tw

Pe scurt

NVIDIA pregăteşte un chipset pentru Transmeta
Viitorul procesor Transmeta TM8000, cu nume de cod Astro se pare că va beneficia de sprijinul NVIDIA, care va produce un chipset dedicat acestei platforme mobile. TM8000 va integra un controller de memorie DDR400, unul AGP 4X şi unul Hypertransport. Astfel, un chipset pentru TM8000 va trebui să integreze doar funcţiile unui southbridge, fiind mai uşor de proiectat.

www.nvidia.com

Opteron 246 lansat
Versiunea procesorului Opteron destinată serverelor dual-procesor care funcţionează la o frecvenţă de 2GHz a fost lansată de către AMD. Preţul cerut de AMD pentru noul procesor Opteron 246 este de 794$.

www.amd.com

Rotiţa de scroll revoluţionară de la Microsoft
Pe data de 3 septembrie, Microsoft va lansa noua sa linie de mouse-uri optice. Noutatea absolută o reprezintă prezenţa unei rotiţe de scroll care se va putea înclina şi în lateral pentru a permite scroll-ul orizontal. Microsoft intenţionează să implementeze funcţii în software-ul IntelliPoint pentru a permite schimbarea ferestrei curente fără ajutorul tastaturii.

www.microsoft.com

Noi scăderi de preţuri la procesoarele Celeron
Odată cu lansarea procesorului Intel Celeron la 2.7GHz, Intel a anunţat reduceri de preţuri pentru celelalte modele. Astfel, Intel continuă să ţină preţurile liniei sale de procesoare Celeron sub valoarea de 100$, pentru a fi competitive cu rivalul AMD şi al său Athlon XP.

www.intel.com

Suport pentru FSB la 800MHz de la SiS
ASUS a anunţat prima placă de bază care implementează chipset-ul SiS655FX. Acesta aduce suport pentru procesoarele Intel Pentium cu FSB-ul la 800MHz. Controller-ul de memorie suportă module DDR400 în mod dual-channel, lucru care apropie chipset-ul SiS655FX de specificaţiile lui Intel Springdale şi Canterwood. Acest anunţ pune pe SiS în faţa competitorilor săi ATI şi VIA, care nu oferă la acest moment o alternativă pentru procesoarele cu FSB-ul la 800MHz.

www.asus.com.tw;
www.sis.com.tw

PLEXTOR DVD+R MEDIA

Primele medii inscriptibile DVD+R de la Plextor

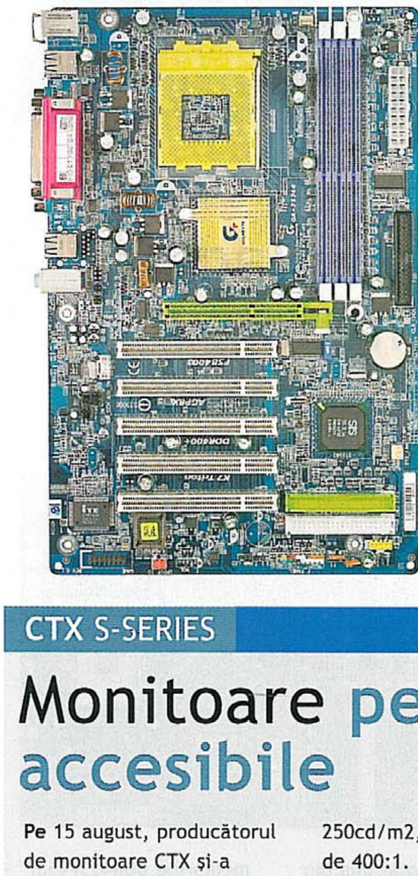
Pentru a-şi întregi gama de produse DVD, Plextor a lansat mediile inscriptibile DVD+R cu o capacitate de 4.7GB, corespunzând unei înregistrări de 120 de minute de film la calitate DVD.

Aceste medii inscriptibile la o viteză de 4X, sunt livrate în cutii de câte 5 bucăţi şi vor fi disponibile din septembrie, prin canalele de distribuţie Plextor.

Astfel, Plextor doreşte să ofere soluţii optime pentru seria sa de unităţi DVD-Writer compatibile cu standardul DVD+R.

www.plextor.be
www.itshop.ro





GIGABYTE GA-7S748

SiS748 implementat de Gigabyte

Cel mai nou chipset SiS destinat platfomei AMD, SiS748, şi-a găsit repede producători dornici să implementeze această soluţie cu preţ scăzut. Primul care a anunţat o astfel de placă de bază este Gigabyte cu al său GA-7S748. Aceasta este compatibilă cu noile procesoare Athlon XP cu FSB-ul la 400MHz şi memoriile DDR400. Noul chipset aduce Hyper-streaming Engine, o facilitate capabilă să optimizeze performanţa întregului sistem. Conectivitatea este asigurată de cele şase porturi USB 2.0 şi de controller-ul Lan 10/100Mbps. În GA-7S748 vor fi încorporate şi tehnologii deja obişnuite ale producătorului Gigabyte, precum Easytune™ 4, Q-Flash™, @BIOS™.

www.gigabyte.com.tw
www.ultrapro.ro

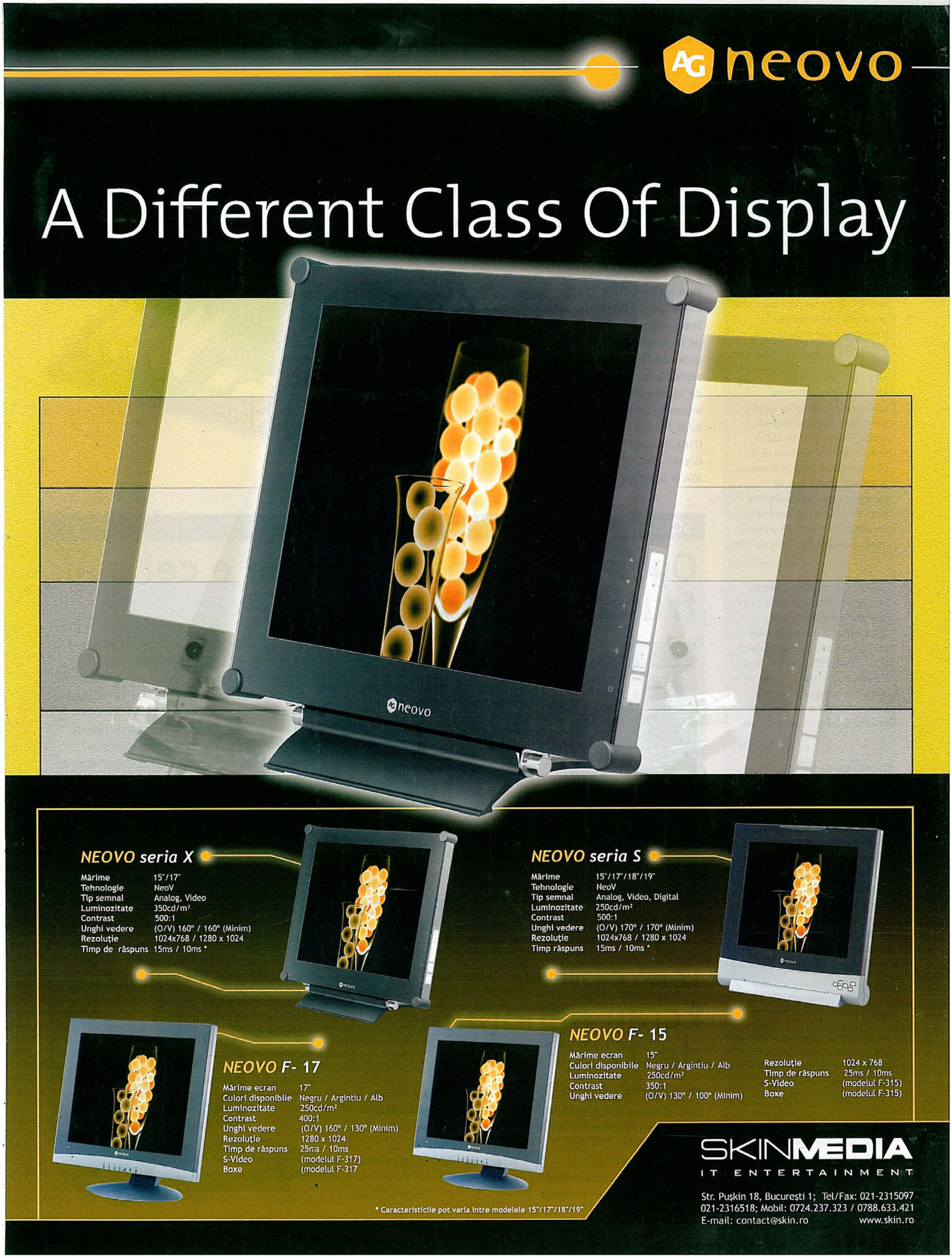
CTX S-SERIES

Monitoare performante la preţuri accesibile

Pe 15 august, producătorul de monitoare CTX şi-a extins gama de produse prin introducerea a trei noi modele performante care se bucură de avantajul unui preţ foarte scăzut de sub 300€. Toate cele trei modele au aceleaşi specificaţii tehnice, singurul lucru care diferă fiind culoarea carcasei. Diagonala vizibilă este de 15", luminozitatea de 250cd/m2, contrastul fiind de 400:1. Unghiul de vedere este şi el foarte generos: 150° orizontal şi 140° vertical. Monitoarele mai sunt dotate cu boxe stereo de 2W RMS şi respectă normele VESA de montare pe perete şi TCO99 pentru ergonomie. Timpul de răspuns declarat de producător este de 30ms.

www.ctxintl.com





AG neovo
A Different Class Of Display
AG neovo
NEOVO seria X
Mărime 15"/17"
Tehnologie NeoV
Tip semnal Analog, Video
Luminozitate 350cd/m²
Contrast 500:1
Unghi vedere (O/V) 160° / 160° (Minim)
Rezoluție 1024x768 / 1280 x 1024
Timp de răspuns 15ms / 10ms *
NEOVO seria S
Mărime 15"/17"/18"/19"
Tehnologie NeoV
Tip semnal Analog, Video, Digital
Luminozitate 250cd/m²
Contrast 500:1
Unghi vedere (O/V) 170° / 170° (Minim)
Rezoluție 1024x768 / 1280 x 1024
Timp răspuns 15ms / 10ms *
NEOVO F- 15
Mărime ecran 15"
Culori disponibile Negru / Argintiu / Alb
Luminozitate 250cd/m²
Contrast 350:1
Unghi vedere (O/V) 130° / 100° (Minim)
Rezoluție 1024 x 768
Timp de răspuns 25ms / 10ms
S-Video (modelul F-315)
Boxe (modelul F-315)
NEOVO F- 17
Mărime ecran 17"
Culori disponibile Negru / Argintiu / Alb
Luminozitate 250cd/m²
Contrast 400:1
Unghi vedere (O/V) 160° / 130° (Minim)
Rezoluție 1280 x 1024
Timp de răspuns 25ms / 10ms
S-Video (modelul F-317)
Boxe (modelul F-317
* Caracteristicile pot varia intre modelele 15"/17"/18"/19"
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro
www.skin.ro

Pe scurt

Windows XP pe 64 de biţi întârzie în continuare
Unul dintre motivele întârzierii apariţiei procesoarelor AMD pe 64 de biţi îl constituie inexistenţa unui sistem de operare Microsoft dedicat. Astfel, parcă pentru a presăra sare pe rană Microsoft anunţă în continuare amânarea apariţiei acestui sistem de operare pentru sfârşitul anului curent sau cel mai probabil pentru începutul lui 2004. Prima versiune beta este prevăzută pentru sfârşitul trimestrului trei al acestui an.

www.microsoft.com

AMD Duron se întoarce
AMD a anunţat că va lansa procesorul Applebred cunoscut şi sub numele de Duron Model 8. Acesta va avea 64KB de cache Level 2, aceeaşi cantitate ca şi predecesorul său. FSB-ul a crescut la 266MHz, frecvenţele de funcţionare pentru început fiind între 1.4 şi 1.8GHz. Tensiunea de alimentare va fi de 1.5V, puterea maximă disipată fiind şi ea de 57W.

www.amd.com

Java va rula nativ pe Opteron
Sun Microsystems a anunţat că va dezvolta împreună cu AMD tehnologia Java cu suport nativ pentru Opteron. Cel mai probabil în vara anului viitor va fi lansată platforma Java 1.5. Trecerea de la aplicaţiile scrise pe 32 de biţi către 64 de biţi se va face uşor datorită suportului oferit de Sun.

www.sun.com

Cel mai mare producător de servere chinez alege AMD Opteron
Dawning Information Industry Corporation, cel mai mare producător de servere chinez, a anunţat seria de servere Dawning-A care vor folosi procesoarele AMD Opteron din seria 100 şi 200. Această lansare de produs întăreşte relaţia dintre AMD şi Dawning Information Industry Corporation, care şi-au propus să dezvolte împreună piaţa enterprise server din China.

www.amd.com

AMD confirmă Athlon64 şi Athlon64 FX
Pe data de 23 septembrie, AMD va lansa simultan procesoarele sale pe 64 de biţi, Athlon64 fiind versiunea single-channel ce va utiliza un socket cu 754 de pini şi Athlon64 FX, care încorporează un controller dual-channel şi va utiliza un socket cu 940 de pini. Preţul pentru versiunea dual-channel la 2GHz va fi de 700$.

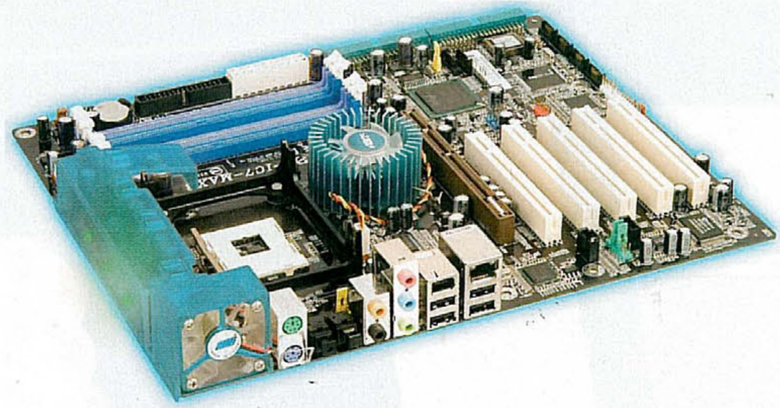
www.amd.com

ABIT IC7-MAX3

Răcire eXtremă pentru plăci de bază

Seria MAX are acum un nou membru numit IC7-MAX3. Această placă de bază este motorizată de chipset-ul Intel Canterwood şi a împrumutat tehnologia OTES de la plăcile video Abit. Aceasta este folosită pentru a răci condensatorii şi tranzistorii MOSFET ai regulatorului de putere, mărind astfel stabilitatea sistemului în momentele critice. O altă noutate adusă lui IC7-MAX3 este tehnologia SecureIDE, care criptează datele de pe harddisk-ul IDE, ce nu pot fi accesate fără parolă. Începând din septembrie, Abit oferă şi un serviciu de update al BIOS-ului direct de pe Internet. Dintre celelalte dotări ale lui IC7-MAX3 amintim opt porturi USB2.0, trei FireWire, Intel PRO Gigabit Lan, şase conectori Serial ATA şi sunet pe şase canale cu conectori S/PDIF In/Out. Primele plăci apărute în magazinele de cumpărături online costă în jur de 300$.

www.abit.com.tw



SOLTEK QBIC CU GRAFICĂ INTEGRATĂ SPRINGDALE

Oglindă, oglinjoară, cine e cel mai frumos Mini PC din ţară?



Cel mai nou Mini PC produs de Soltek are la bază chipset-ul Intel Springdale cu grafică integrată şi oferă opţiuni noi şi o formă foarte atrăgătoare. Qbic EQ3401 Series are opţiunea de a fi livrat cu panou frontal din aluminiu sau cu oglindă. Pentru versiunea cu oglindă, carcasa este confecţionată din aluminiu negru. Îmbunătăţirile lui Qbic nu sunt doar de natură estetică. Puterea sursei de alimentare a fost crescută la 250W, pentru a acomoda un procesor Intel Pentium 4 la 3.2GHz, iar ventilaţia a fost îmbunătăţită prin rearanjarea componentelor sistemului. În noul Qbic pot fi instalate şi plăci video lungi de genul GeForce FX5900 Ultra. Pentru primele trei luni fiecare Qbic nou va fi dotat şi cu o geantă specială pentru transportarea uşoară.

www.soltek.com.tw

HP PAVILION ZD7001US

Ecran panoramic de 17"

HP va distribui începând cu luna septembrie a acestui an notebook-ul Pavilion ZD7001US cu ecran WXGA+ TFT de 17" ce suportă o rezoluţie de 1490x900 pixeli. Notebook-ul este motorizat de un procesor Intel Pentium 4 la 3.06GHz, 512MB de RAM, harddisk de 80GB şi placă video GeForce FX Go5600. Preţul în magazinele on-line se va situa în jur de 2200$.

www.hp.com



CREATIVE PC-CAM 880

Webcam cu valenţe de cameră foto digitală

Deşi webcam-urile au reputaţia unei calităţi proaste a imaginii, fiind destinate folosirii în conferinţe, Creative încearcă să schimbe acest lucru prin lansarea lui PC-CAM 880. Acesta încorporează un senzor CMOS de 2 megapixeli ce permite realizarea de fotografii la o rezoluţie maximă de 2048x1536 pixeli ce sunt stocate pe memoria internă de 16MB.
De asemenea, pot fi înregistrate şi filme, lungimea acestora depinzând exclusiv de memoria disponibilă ce poate fi mărită prin slotul SD sau MMC integrat pe PC-CAM 880. Camera mai integrează un ecran LCD, ieşire TV şi lentile ce pot realiza un zoom optic 4X.

www.creative.com



MSI MEGA STICK 1

Cinci funcţii într-un singur loc

Cel mai recent dispozitiv multifuncţional lansat de MSI se numeşte Mega Stick 1 şi încorporează cinci funcţii de bază: memorie USB, radio FM, reportofon digital, funcţie de învăţare a limbii şi player MP3/WMA. Mega Stick 1 utilizează patru baterii alcaline şi oferă o autonomie medie de 12 ore. Dispozitivul mai este dotat cu ecran LCD şi poate fi setat să se oprească la o anumită oră pentru a economisi energia.

www.msi.com.tw



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" - 44

"Potul" 44 a fost umflat!









Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 44 au fost: locul 1 - o placă de bază Albatron PX845PEV-800, locul 2 - o placă de sunet Terratec Aureo 7.1 Space şi locul 3 - trei TV Tunere 3D Vision Crystal Tune TV. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 16 iulie 2003 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul redacţiei.
Câştigători sunt:
Smirnov Marius - placă de bază Albatron PX845PEV-800;
Logojanu Alexandru - placă de sunet Terratec Aureo 7.1 Space;
Mia Iulian Cristian - TV Tuner 3D Vision Crystal Tune TV;
Vitan Marin - TV Tuner 3D Vision Crystal Tune TV;
Bobiş Florin - TV Tuner 3D Vision Crystal Tune TV; (poză făcută în aşteptarea premiului).
Nu sunt publicate toate pozele câştigătorilor deoarece aceştia nu au putut ajunge la redacţie pentru a fi fotografiaţi. Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".

Pe scurt

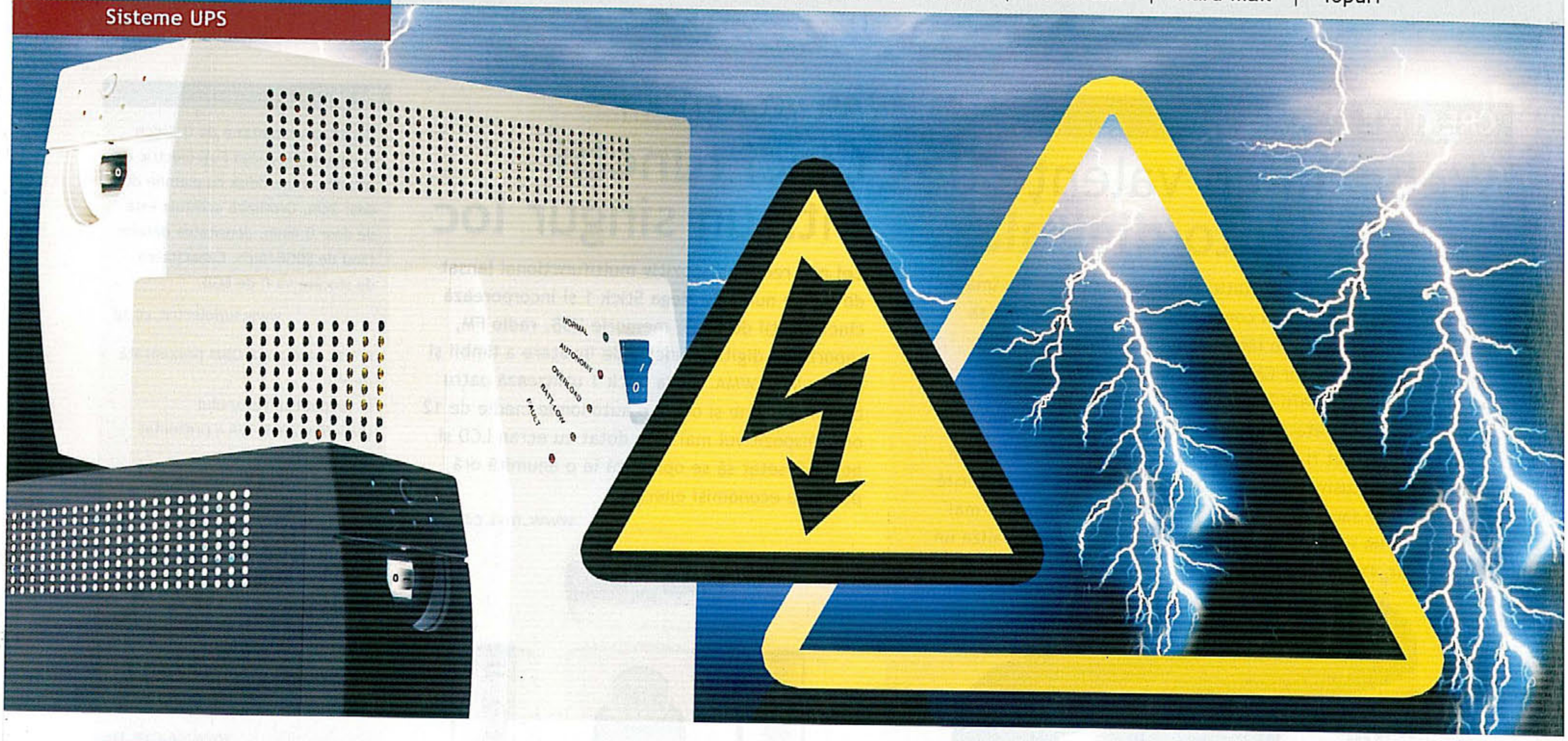
Harddisk cu platane de 0.8inch
Compania japoneză Fuji Electric a anunţat un harddisk cu platane de doar 2cm. Grosimea acestuia este de doar 0.4mm, densitatea datelor fiind de 80GB/inch. Capacitatea de stocare va fi de 6GB.
www.fujielectric.co.jp

Prima platformă QBM prezentată de VIA
În timpul Lan Party-ului QuakeCon2003, VIA a prezentat prima platformă care implementează tehnologia QBM. Această tehnologie dublează lăţimea de bandă a memoriei, necesitând doar modificări minore ale controller-ului şi chip-urilor de memorie. Chipset-ul VIA care va folosi acest tip de memorie se numeşte PT880 şi va suporta procesoarele Intel cu FSB-ul la 800MHz.
www.via.com.tw

ATI plănuieşte să livreze All-In-Wonder Radeon 9200SE
ATI doreşte să ofere capabilităţi multimedia avansate şi utilizatorilor sensibili la preţ, de aceea va produce în viitorul apropiat All-In-Wonder Radeon 9200SE, care are la bază chip-ul grafic Radeon 9200. Ca toată seria All-In-Wonder şi această placă are în componenţă un Tuner TV cu 125 de canale, capabilităţi VIVO şi funcţii de home-entertainment precum TV-ON-DEMAND, EAZYLOOK, MulTView, THRUVIEW, Gemstar GUIDE Plus+. Spre deosebire de celelalte produse ale seriei nu este livrată telecomanda REMOTE WONDER, ce trebuie achiziţionată separat.
www.ati.com

Hitachi lansează Microdrive de 4GB
Hitachi Global Storage, deţinătorul diviziei IBM de harddisk-uri a început livrarea de sample-uri Microdrive cu o capacitate de 4GB. Unităţile au o greutate de 16g şi sunt de 70 de ori mai rapide decât versiunile anterioare. Ele pot fi folosite în camere digitale care suportă sistemul de fişiere FAT32. Preţul unui Microdrive de 4GB, la momentul lansării sale, în noiembrie, va fi de 500$.
www.hitachi.com

mp3 Player de la Toshiba
Toshiba a anunţat cel mai compact mp3 player din lume. Acesta se numeşte Gigabeat G20 şi stochează melodiile pe un harddisk de 20GB. Greutatea este de 138g, bateria Li-Ion asigurând o autonomie de 11 ore.
www.toshiba.com



SISTEME UPS INGERII PAZITORI

A trecut vremea când doar serverele trebuiau protejate de căderi de tensiune. Deoarece preţul echipamentelor UPS a devenit accesibil, nu mai avem nici o scuză să nu ne protejăm calculatorele de problemele cauzate de reţeaua electrică.

APARENT NU ESTE O PROBLEMĂ foarte mare atunci când reţeua de curent electric se întrerupe în timp ce folosim calculatorul pentru activităţi de divertisment. Totuşi, efectele acestor fenomene se pot manifesta de la simpla corupere de fişiere până la defectarea fizică a componetelor hardware. Problema devine mai acută dacă pana de curent se produce atunci când lucrăm la un proiect important. Metoda de prevenire a pierderilor de date prin salvarea periodică nu se aplică în toate cazurile şi este evident că nu previne defectarea componentelor hardware. Soluţia o repezintă montarea unui UPS între calculator şi priză.

CE ESTE UN UPS?

UPS (Uninterruptible Power Supply, în traducere, sursă neîntreruptibilă de curent) este un dispozitiv dotat cu o baterie ce asigură calculatorului necesarul de curent pe o anumită perioadă de timp în cazul unei pene de curent. Pe lângă această funcţie de bază, UPS-urile mai asigură şi o protecţie la vârfuri de tensiune (cauzate în general de fulgere), ţensiuni parazitare sau variaţii scurte de tensiune cauzate de pornirea sau oprirea unor consumatori mari de curent. Sursele neîntreruptibile de curent mai au în dotare un invertor care transformă curentul alternativ în curent continuu pentru încărcarea bateriei şi un invertor ce asigură transformarea curentului continuu în curent alternativ în vederea alimentării calculatorului.

TIPURI DE UPS

Alegerea unei surse neîntreruptibile de curent trebuie să înceapă prin determinarea tipului de tehnologie cel mai potrivit cerinţelor noastre. Din acest punct de vedere sunt trei tipuri principale de UPS, fiecare cu avantajele şi dezavantajele lor: on-line, standby (denumite şi off-line) şi line interactive.

UPS-urile on-line alimentează în permanenţă calculatorul din baterie în acelaşi timp încărcând-o de la reţeaua de curent. Prin această metodă se obţine un timp nul de comutare în cazul apariţiei unei căderi de tensiune şi un curent mai "curat". Singurul dezavantaj este durata de viaţă mai mică a bateriei, deoarece este folosită în permanenţă chiar şi atunci când nu apare nici o problemă. UPS-urile on-line sunt folosite în protejarea servelor sau a echipamentelor care necesită un timp de comutare nul.



➲ Recent au apărut pe piaţă surse neîntreruptibile de curent interne.

UPS-urile standby alimentează calculatorul direct de la rețea comutând pe baterie numai în cazul apariției problemelor de tensiune. Timpul de comutare este de doar câteva milisecunde și nu prezintă un dezavantaj mare pentru o stație de lucru. Pentru protecția serverelor este bine totuși să vă feriți de acest tip de UPS.

A treia categorie sunt UPS-urile line interactive și reprezintă o combinație între celelalte două tipuri. În cazul acestei tehnologii alimentarea calculatoarelor se face atât din baterie cât și direct de la rețea. Dacă tensiunea scade sub parametrii stabiliți, energia furnizată din baterie va reprezenta numai diferența necesară funcționării optime a echipamentelor.

Pasul următor este determinarea puterii minime de care trebuie să dispună UPS-ul. Pentru acest pas este nevoie să calculăm puterea activă necesară echipamentelor care trebuiesc protejate de UPS. Este indicat să nu conectăm prin UPS echipamentele care nu sunt esențiale (cum ar fi imprimantele) deoarece reduc semnificativ durata de funcționare a bateriei. Totuși, este necesar să le protejăm la apariția anomaliilor de tensiune prin echipamente mai ieftine cum ar fi prizele speciale denumite surge supressor. Acestea pot oferi opțional protecție și pentru cablu de modem.

CALCULE NECESARE

Fără să intrăm în detalii de fizică, metoda de calcul a puterii active necesare echipamentelor ce trebuiesc protejate cu un UPS este foarte simplă: pentru fiecare componentă se înmulțește tensiunea (măsurată în V) cu intensitatea (măsurată în A) iar rezultatele se adună. Aceste valori se citesc de pe eticheta fiecărui echipament. Se poate aproxima fără nici o problemă că puterea activă (măsurată în VA) este egală cu puterea disipată (W). În cadrul acestui calcul nu trebuiesc socotite componentele din calculator (cum ar fi HDD, placă video). Pentru întreaga unitate centrală a calculatorului se ia în considerare doar sursa la care se adună puterea activă a monitorului și a celorlalte echipamente. Pe baza acestui rezultat se poate determina clasa de putere din care trebuie să facă parte UPS-ul. Etapa aceasta este foarte importantă deoarece este evident că un UPS de o putere mai mică nu va face față solicitărilor. Nici achiziționarea unui UPS de putere mult mai mare nu este rentabilă din cauza diferențelor semnificative de preț între clase.

Dicționar

BLACKOUT
Lipsa totală a tensiunii la rețea sau scăderea valorii ei efective sub parametrii de funcționare.

INVERTER
Circuit electric care transformă curentul continuu în curent alternativ sau invers din curent alternativ în curent continuu.
Metal Oxide Varistor (MOV)
Dispozitiv electronic care deviază surplusul de tensiune în impământare sau într-o linie electrică neutră. Aceste dispozitive stau la baza multor echipamente de protecție.

POWER SURGE
Creșterea tensiunii peste parametrii pe o durată de ordinul secundelor cauzată de compania de electricitate. Este principalul fenomen care duce la defectarea calculatoarelor.

SAG (DEPRESIUNE)
Scădere a valorii tensiunii. Fenomenul este foarte des întâlnit în momentul pornirii unor consumatori mari pe rețea.

SPIKE
Este inversul fenomenului SAG și reprezintă o creștere bruscă și de scurtă durată a tensiunii. Cauza cea mai frecventă o reprezintă fulgerele sau oprirea unor echipamente mari consumatoare de energie.

SURGE PROTECTOR
Echipament de protecție la fenomene de tip SPIKE sau SURGE. În general aceste dispozitive se întâlnesc sub formă de prelungitoare.

Bateria din UPS

Elementul central și cel mai important al unui UPS este bateria. Durata de viață a acesteia depinde de următorii factori: temperatura ambientală, întreținerea și numărul de încărcări-descărcări.

- Temperatura ambientală optimă de lucru este în jur de 25° C. Durata de viață a bateriei scade dacă UPS-ul se află poziționat într-o încăpere ce are o temperatură diferită. Temperaturile cele mai dăunătoare sunt cele de peste 30° C.
- Întreținerea unui UPS constă în verificarea anuală a bateriei prin operații de testare a voltajului și a capacității de încărcare. În plus este bine să se verifice dacă apar încălziri în zonele de contact electrice.
- Fiecare descărcare și încărcare reduce capacitatea bateriei. Din această cauză este bine să oprim cât mai repede calculatorul în cazul unei întreruperi de energie pentru a nu lucra foarte mult alimentați de la bateria UPS-ului.



În cazul UPS-urilor, mărimea contează. O baterie mai mare vă va oferi un timp mai lung de protecție în cazul unei pene de curent.

NEVOIA DE INTELIGENȚĂ

Anumite UPS-uri comunică cu sistemul de calcul protejat și au posibilitatea să efectueze anumite operații în cazul problemelor cu rețeaua electrică. În general, această comunicare se realizează prin portul serial iar operațiile ce pot fi făcute de UPS sunt de la cele mai simple (cum ar fi comanda de Shut Down sau închiderea unor aplicații) până la trimiterea de e-mail sau de SMS administratorului.

CONCLUZIE

Pe lângă parametrii menționați anterior, la achiziția unui UPS mai trebuie să țineți cont de mărimea bateriei care este direct proporțională cu durata de menținere a calculatorului în parametrii de funcționare.

Un alt factor important este perioada de garanție și dacă există service post garanție. De curând au apărut firme ce oferă și în România UPS-uri care au certificat de asigurare a echipamentelor protejate. Acest lucru înseamnă că o societate de asigurări va despăgubi utilizatorul în cazul în care echipamentele protejate cu respectivul UPS suferă defecțiuni fizice datorate tensiunii de alimentare.

Trebuie conștientizat faptul că un UPS este foarte important atât la locul de muncă cât și acasă. Aceste aparate vă protejează munca și integritatea calculatorului de evenimente neplăcute.

Liviu Marica



LA MUZICA CU TINE! FASCINATIA NUMITA MP3

Mp3 player-ele nu reprezintă un concept nou, însă tehnologiile apărute recent ne-au determinat să realizăm un test care să vă familiarizeze cu cele mai recente inovații în domeniul audio digital.

RITMUL MARE DE DEZVOLTARE

a computerelor nu este mereu foarte bine primit. Când prin intermediul calculatoarelor se pot schimba sau rula cu multă ușurință melodii sau filme, organizațiile care apără drepturile de autor sunt nevoite să intervină. În acest articol vom testa 9 aparate portabile mp3 player dar vom încerca să lămurim și o serie de aspecte legate de fenomenul mp3.

TRECUTUL ȘI VIITORUL FORMATULUI MP3

În anul 1987 proiectul Eureka poject EU147, Digital Audio Broadcasting (DAB) al institutului Fraunhofer a dat naștere unui algoritm de compresie al formatului audio prin care erau eliminate sunetele de frecvențe ce depășeau spectrul auditiv uman. Prin acest algoritm dimensiunea fișierului digital este redusă de 10-12 ori fără pierderi semnificative de calitate. Acesta a fost standardizat sub numele de ISO-MPEG Audio Layer-3 fiind prescurtat mp3 și patentat mai întâi în Germania, apoi în SUA. După 12 ani o casă de muzică, Sub Pop, a început distribuirea pe Internet a muzicii în format mp3.

Din păcate, viitorul nu este așa frumos. De anul viitor institutul ce deține patentul asupra tehnologiei de comprimare mp3 are intenția de a pretinde taxe pentru orice fișier mp3 transferat pe Internet. Pentru a contraataca, un grup de programatori au lansat un proiect open source numit Ogg Vorbis ce are același principiu de funcționare ca mp3: eliminarea sunetelor ce nu sunt percepute de urechea umană.

SEMNĂTURI ASCUNSE

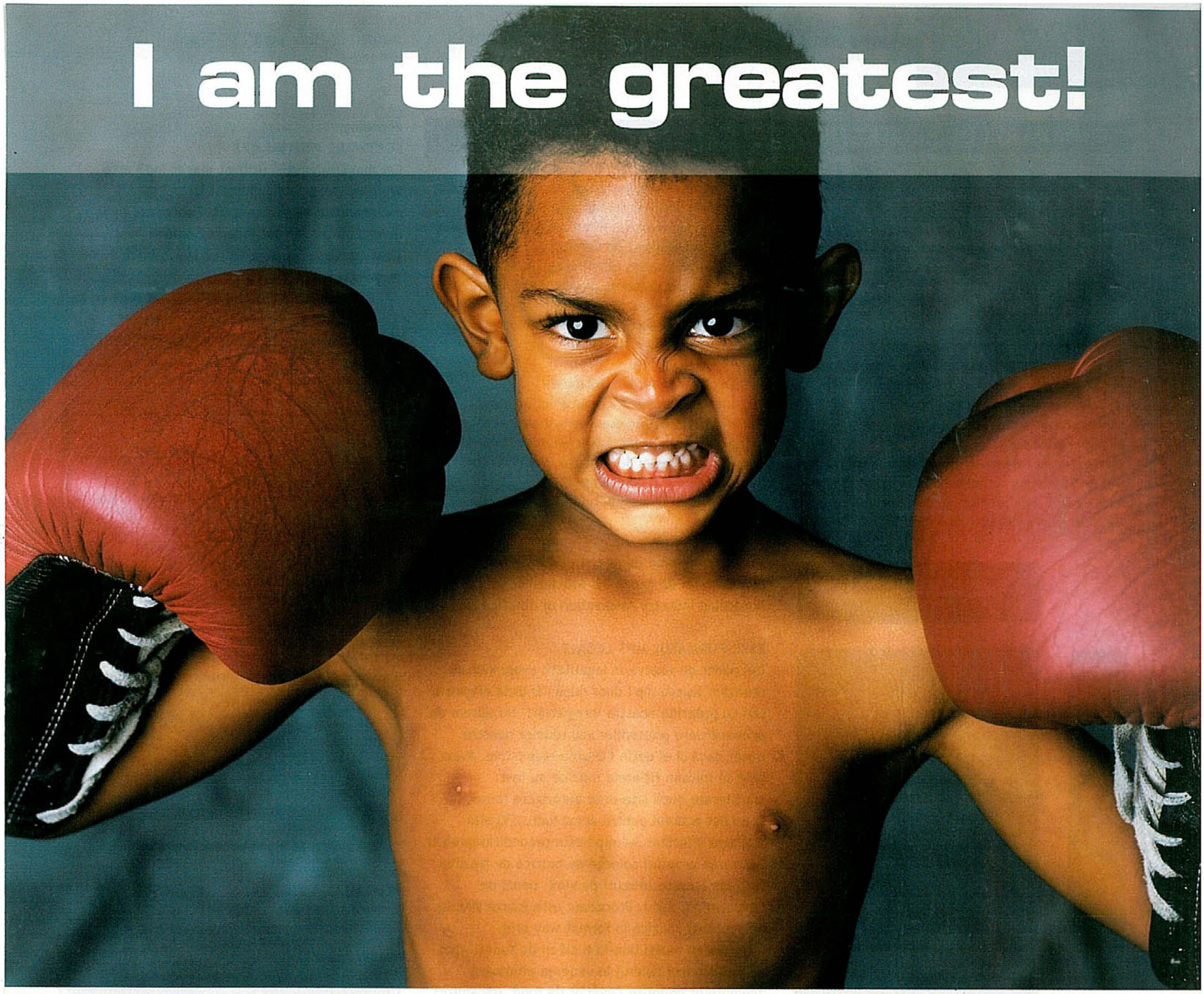
În grafica digitală se practică aplicarea în fișiere a unor semnături ascunse numite watermarking. Prin această metodă se poate indentifica autorul real al imaginii, fiind de un real folos în apărarea drepturilor de autor. Această tehnică a fost preluată și în lumea audio. Aplicarea de audio watermarking trebuie să nu perturbe în nici un fel calitatea audiției. Prin audio watermarking se pot transmite și informații despre tipul melodiei, autor, numele albumului, dar scopul principal care a stat la baza introducerii acestor date a fost reducerea pirateriei.

NAPSTER - UN CAPITOL ÎNCHIS?

Napster este primul software peer-to-peer de file sharing. Programul a fost creat în 1999 de Shawn Fanning, un tânăr de 19 ani student la Northeastern University în Boston. Versiunea beta a fost postată pe site-ul download.com și a avut un succes imens prin ideea de a permite oricărui utilizator ce deține o conexiune Internet să caute și să download-eze gratuit muzică în format mp3. Numele Napster provine de la porecla lui Shawn Fanning în liceu. Programul a fost destul de repede scos în afara legii de Recording Industry Association of America (RIAA) deoarece încălca drepturile de autor și încuraja pirateria. În iulie 2001 locul lui Napster a fost rapid luat de alte

Calitate sunet

	Bandwidth	Mod	Bitrate	Rată de compresie
Telefon	2.5 kHz	mono	8kbps	96:1
Wave	4.5 kHz	mono	16kbps	48:01:00
AM radio	7.5 kHz	mono	32kbps	24:1
FM radio	11 kHz	stereo	56...64kbps	26...24:1
Near-CD	15 kHz	stereo	96kbps	16:1
CD	>15 kHz	stereo	112...128kbps	14...12:1


I am the greatest!

TEHNOLOGII DE PROTECȚIE

DRM
(Digital Rights Management) Sistem de protecție a drepturilor de autor pentru fișierele digitale distribuite pe Internet. Pentru fișierele audio acest sistem include numele autorului, titlul melodiei și un set de reguli care verifică dacă sunt respectate condițiile din copyright.

LWDRM
(Light Weight Digital Rights Management)
Sistem de protecție a drepturilor de autor prin care utilizatorul este liber să-și convertească CD-urile audio în formate audio comprimate de genul mp3 pentru utilizarea în scopuri proprii. Prin convertire se adaugă o semnătură digitală ce conține datele celui care a realizat această operație. În cazul distribuției ilegale pe Internet, utilizatorul care a creeat fișierul audio, poate fi indentificat de cei care au drepturi de autor asupra melodiei respective.

SDMI
(Secure Digital Music Initiative) Set de reguli pentru distribuirea muzicii în format digital prin intermediul Internetului. A fost anunțat în februarie 1999 și a fost elaborat de Recording Industry Association of America (RIAA) în colaborare cu cei mai mari 5 producători de muzică: Sony, Warner, BMG, EMI și Universal. SDMI stă la baza elaborării sistemelor de management electronic a drepturilor de autor (DRM).

WINDOWS MEDIA RIGHTS MANAGER
Sistem de management a drepturilor de autor (DRM) elaborat de Microsoft pentru a controla distribuția prin Internet a fișierelor muzicale. Cele mai recente versiuni de Windows Media Player verifică fișierele audio înainte de a le rula și împiedică audiția dacă userul nu este autorizat să le utilizeze.



➲ Primul mp3 player portabil din lume

zeci de programe de peer-to-peer de file sharing ce dau bătăi de cap și azi asociațiilor de tipul Recording Industry Association of America (RIAA).

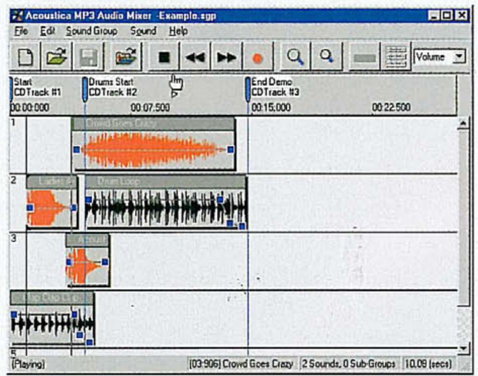
ESTE FORMATUL MP3 LEGAL?

Din punct de vedere al legalității avem voie să realizăm fișiere mp3 doar după CD-urile originale sau cu propriile noastre înregistrări. Nu putem da aceste fișiere prietenilor sau rudelor noastre decât dacă și ei dețin CD-urile respective. Avem voie să folosim fișierele mp3 ce au fost transferate după site-urile autorizate (autorii și-au dat acordul pentru acest lucru). O altă utilizare a formatului mp3 este recondiționarea și păstrarea propriei colecții de muzică de pe alte formate (casete, discuri de vinil, benzi de magnetofon, etc.). Procedeul este foarte simplu. Se captează muzica în format wav prin intermediul mufei line-in a plăcii de sunet. Apoi se prelucrează fișierul în vederea eliminării zgomotelor nedorite (zgomot de fond, păcăņituri, fâșâituri). Ultima etapă, transformarea wav în mp3 este operația cea mai simplă și o puteți realiza cu programul dumneavoastră favorit de encoding.

SOFTWARE PENTRU MP3

Cel mai cunoscut și utilizat player mp3 este Winamp (www.winamp.com) iar noi vă recomandăm versiunea 2.95. Pentru cei care doresc alt player pot încerca Sonique (www.sonique.lycos.com) sau MusicMatch (www.musicmatch.com).

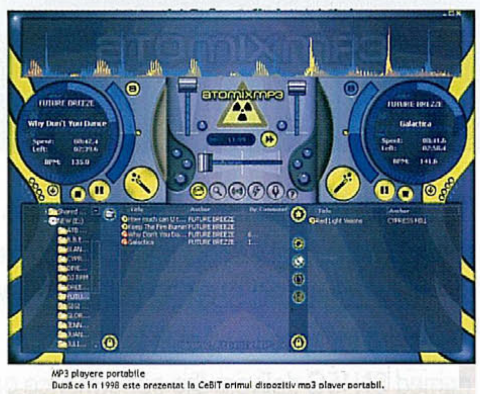
Domeniul programelor de realizat mp3 de pe



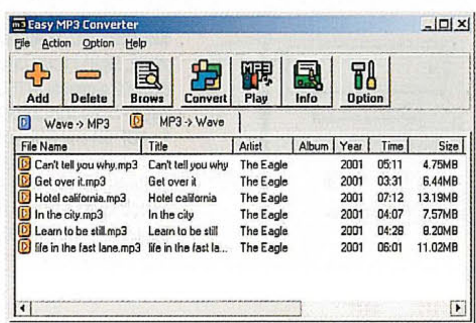
➲ Mixarea mp3-urilor se poate face foarte ușor cu software-ul Acoustica MP3 Audio Mixer



➲ Binecunoscutul mp3 player software Winamp



➲ Calitățile tale de DJ sunt puse în valoare de programul Atomix MP3 2.2



➲ Pentru realizarea fișierelor mp3 ai nevoie doar de un program de genul Easy MP3 Converter

Istoria mp3

1987	Fraunhofer Institute cu ajutorul profesorului Dieter Seitzer a elaborat standardul mp3. Proiectul a purtat numele Eureka poject EU147, Digital Audio Broadcasting (DAB).
1988	Moving Picture Experts Group devine subcomitet al ISO/IEC.
1989	Fraunhofer Institute patentează tehnologia mp3 în Germania.
1992	Algoritmul realizat de Fraunhofer Institute este integrat în MPEG-1.
1993	Sunt publicate specificațiile MPEG-1.
1994	Este elaborat MPEG-2.
1995	Sunt publicate specificațiile MPEG-2.
1995	Fraunhofer Institute înaintează o cerere de patentare a tehnologiei mp3 în Statele Unite ale Americii.
1996	Fraunhofer Institute primește aprobarea de patentare în Statele Unite ale Americii.
1997	Un programator la Advanced Multimedia Products creează AMP MP3 Playback Engine. Acesta este primul mp3 player care ajunge pe Internet.
1997	Un grup de studenți preiau codul AMP mp3 și adaugă o interfață pentru Windows. Astfel ia naștere Winamp.
1998	Winamp este oferit gratis declanșând mania mp3. Apar numeroase encodere, CD rippere și playere mp3.
1998	MPMan.com.Inc prezină primul dispozitiv hardware mp3 Player. Conectarea se realiza pe portul paralel.
1999	Shawn Fanning crează programul Napster, primul software peer-to-peer de file sharing.
2001	Recording Industry Association of America (RIAA) reușește să învingă programul Napster.

CD este foarte vast: de la Easy MP3 Converter până la AudioCatalist. Până de curând operaţia era împărţită în două etape distincte: transformarea în fişiere wav (ripping) şi convertirea wav în mp3 (encoding). Din această cauză se foloseau de multe ori două programe distincte. În prezent aceste operaţii sunt efectuate automat la o singură apăsare de buton.

Şi pentru a scuti utilizatorul de tastarea numelor melodiilor majoritatea acestor programe au o facilitate numită CDDB prin care sunt completate automat toate aceste informaţii prin intermediul unor baze de date (singurul lucru necesar este o conexiune Internet).

Dacă vă pasionează mixarea melodiilor vă recomandăm programul Acoustica MP3 Audio Mixer (www.acoustica.com). Este foarte simplu de utilizat, iar rezultatele sunt foarte bune.

Dacă simţiţi că aveţi calităţi de DJ de ce nu încercaţi AtomixMP3 2.2? Este perfect pentru petreceri, iar după ce veţi învăţa să lucraţi foarte bine cu el prietenii vă vor aprecia talentul înăscut de DJ.

MP3 PLAYERE PORTABILE

După ce în 1998 este prezentat la CeBIT primul dispozitiv mp3 player portabil, începând cu 1999 piaţa este invadată de astfel de soluţii. Metodele alese de producători împart mp3 player-ele portabile în trei categorii: cu CD, cu memorie flash şi cu harddisk. Fiecare dintre soluţii are avantaje şi dezavantaje.

Mp3 player-ele cu CD au avantajul major că nu necesită un calculator pentru încărcarea unui nou set de melodii. Dezavantajul constă în dimensiunea mare (faţă de celelalte soluţii). Este ideal pentru conectarea la radio casetofonul din maşină.

Mp3 player-ele cu memorie flash au avantajul dimensiunilor mici. Este preferatul celor care doresc să asculte muzică în drum spre muncă (sau şcoală). Din păcate memoria flash este scumpă, iar acest lucru îşi pune amprenta pe capacităţile de stocare disponibile pe piaţă (32-256 MB).

Mp3 playere cu harddisk au avantajul evident al capacităţii mari de stocare. În 20 de GB au loc peste 4000 de melodii mp3 asta înseamnă peste 11 zile de muzică non stop. Este impresionant cu adevărat. Din păcate şi această soluţie are punctele ei slabe: mp3 player-ele cu harddisk încorporat sunt mai voluminoase decât cele cu memorie flash şi mai sensibile la şocuri.

Depinde de voi să alegeţi modelul care vi se potriveşte cel mai bine, iar pentru a vă ajuta vă prezentăm în paginile care urmează cei mai importanţi reprezentanţi ai fiecărei categorii.

Liviu Marica

DICTIONAR MP3

AAC
Advanced Audio Coding. Oferă o compresie mai bună decât mp3 şi un nivel mai ridicat de calitate. Encodarea are însă nevoie de sisteme de calcul mai performante decât în cazul fişierelor mp3. Taxa de licenţiere ţine departe acest codec de marea majoritate a dezvoltatorilor de programe.

BITRATE
Media numărului de biţi ce vor fi utilizaţi pentru o secundă audio. Unitatea de măsură utilizată pentru bitrate este kbps (1000biţi/secundă).

DECODING
Procesul de convertire a fişierelor mp3 în wav.

ENCODING
Procesul de convertire din fişiere wav în format mp3. Sunt disponibile o serie de setări care permit alegerea unei rate de compresie adecvată scopului propus. Dimensiunea fişierului rezultat şi calitatea sunetului sunt invers proporţionale.

FULL DUPLEX
Capacitatea de a transmite date în două direcţii simultan. Pentru plăcile audio această tehnologie se traduce prin posibilitatea de a asculta un fişier audio în timp ce se poate înregistra altul (sau acelaşi).

ID3
Un fişier de mici dimensiuni ce conţine informaţii diverse printre care numele albumului, autorului şi melodiei. Aceste date sunt ataşate fişierului mp3.

M3U
Format de fişier care conţine un playlist. Este în format text şi poate fi editat chiar şi cu Notepad.

MP3 PRO
Un format mp3 encodat la 64kbs pentru a ocupa doar jumătate din spaţiul normal fără pierderi mari de calitate. Formatul a fost elaborat de Thomson Multimedia.

NORMALIZING
Procesul de editare a fişierului audio astfel încât să aibă acelaşi volum pe toată durata audiţiei.

RIPPING
Extragerea de pe CD a track-urilor audio şi transformarea în fişiere wav.

RM
Format audio Real Media pentru audiţia prin intermediul Internetului.

THD
(Total Harmonic Distortion). Distorsiune a sunetului. Evident valoarea cea mai mică este mai bună, iar maxim 10% este o valoare acceptabilă.

SDMI
(Secure Digital Music Initiative). Player-ele care au implementată această opţiune permit rularea doar a fişierelor mp3 care au fost plătite.

STREAMING MP3
Ascultarea melodiei în timp ce fişierul respectiv este transferat de pe Internet. O serie de alte codecuri permit doar ascultarea (RealMedia) fişierului aflat pe Internet şi nu salvarea lui pe harddisk. Pe acest principiu funcţionează radiourile online.

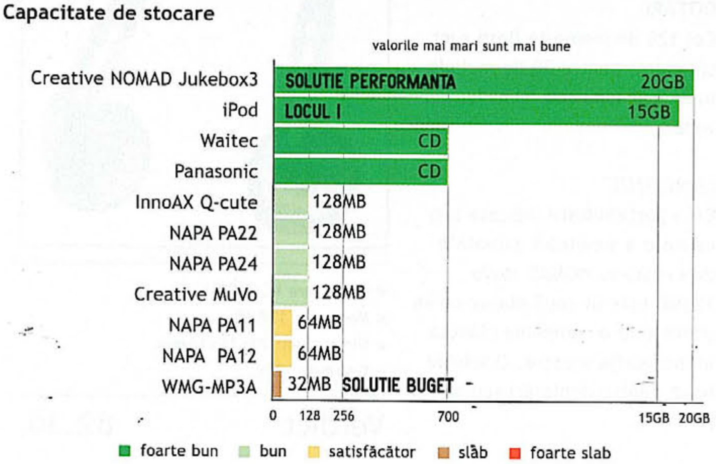
VARIABLE BIT RATE
Opţiune prin care codecul alege automat valoarea pentru bitrate pentru fiecare segment de mp3, astfel încât spaţiul ocupat să fie cât mai mic, iar calitatea să nu aibă de suferit.

WAV
Format audio necomprimat elaborat de IBM şi Microsoft. A devenit un standard pentru PC.

WMA
Format de comprimare audio creat de Microsoft pentru a concura cu codecul mp3.

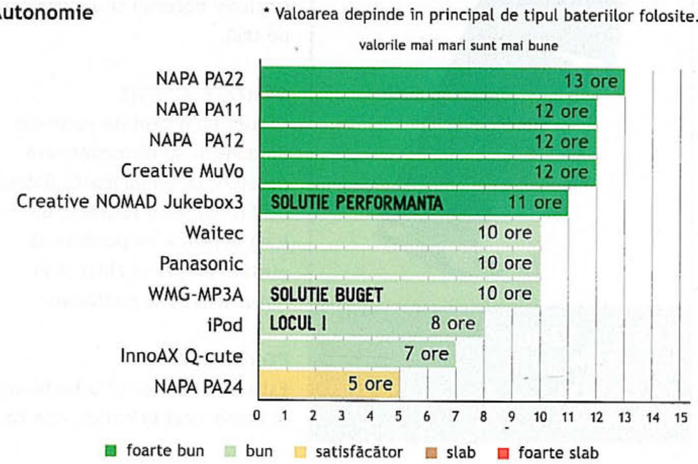
Mp3 playere

Capacitate de stocare

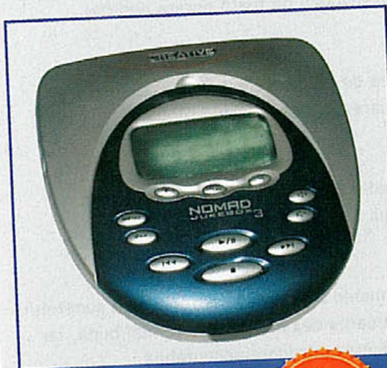


Autonomie

* Valoarea depinde în principal de tipul bateriilor folosite.



Creative
Nomad Jukebox3



399€ / 24 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

SOLUȚIE PERFORMANTĂ XtremPC

Bazat pe un harddisk de 20GB, Creative Nomad Jukebox3 îți poate fi o companie plăcută în călătoriile foarte lungi. Capacitatea foarte mare de stocare asigură peste 13 zile de muzică continuă.

CALITATE AUDIȚIE

Implementarea EAX vă pune la dispoziție un set complet de setări, iar sunetul este puternic și clar.

PORTABILITATE

Dimensiunile destul de mari, comparativ cu ceilalți participanți, nu-i conferă o portabilitate foarte bună.

DOTĂRI

Pachetul software este foarte bogat. Se pot encoda fișiere mp3 direct de pe CD cu un singur click iar cei 20GB pot stoca orice tip de fișiere doriți, fiind un excelent harddisk portabil. La copierea fișierelor de dimensiuni mari vă recomandăm folosirea portului FireWire deoarece pe USB 1.1 transferul este foarte lent.

CONCLUZIE

Creative Nomad Jukebox3 este o alegere foarte bună pentru cei care doresc un mp3 player cu capacitate mare și dotări hardware și software de top.



- Conectare PC: USB 1.1, FireWire
- Memorie: 20GB
- Dimensiuni: 123x130x35mm
- Greutate: 289g

Verdict 89.20

Apple
iPod



447€ / 12 luni
Iris
021-231.57.51
www.iris.ro

Nr.1 IN TOP XtremPC

Soluția de la Apple se numește iPod și este bazată pe un harddisk de 15GB.

CALITATE AUDIȚIE

Cele 20 de setări de egalizare reprezintă suficiente opțiuni pentru orice iubitor de muzică.

PORTABILITATE

Dintre toate mp3 player-ele cu stocare pe harddisk Apple iPod se apropie cel mai mult de conceptul de portabilitate. Se poate purta cu multă ușurință la cureaua pantalonilor grație husei ce are și rol de protecție.

DOTĂRI

Pe cablul căștilor se află o mini telecomandă foarte utilă atunci când iPod-ul se află în husa protectoare. Conectarea la PC se realizează prin FireWire, existând și opțiunea pentru USB 2.0 (însă pentru această facilitate accesoriul trebuie cumpărat separat). Apple iPod este compatibil Mac și PC. Acumulatorul intern are nevoie de 3 ore pentru a se reîncărca, iar durata de funcționare este de 8 ore de audiție. Sortarea melodiilor se face după artist, playlist, album sau gen muzical.

CONCLUZIE

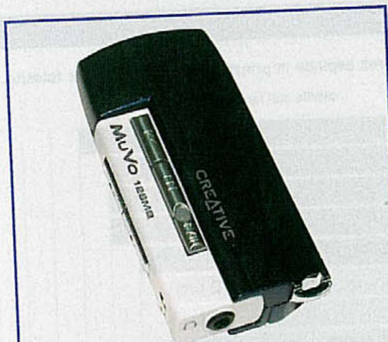
Portabilitatea foarte bună, designul excelent și cei 15GB de spațiu i-au adus locul 1 în top.



- Conectare PC: USB 2.0, FireWire
- Memorie: 15GB
- Dimensiuni: 104x60x15mm
- Greutate: 158g

Verdict 91.10

Creative
NOMAD MuVo 128MB



165€ / 12 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

Are 128 memorie flash fără posibilitatea de extindere. Este singurul player mp3 realizat din două părți: corpul principal ce conține sistemul de alimentare (inclusiv bateria) și o memorie pe USB.

CALITATE AUDIȚIE

Căștile au o calitate suficient de bună și nu distorsionează sunetele la volum mare. Cablul de 110 cm este suficient de lung pentru a ne permite să purtăm player-ul chiar și în buzunarul de la pantaloni.

PORTABILITATE

Este de mărimea (73x35x16mm) și forma unei brichete. Aceste dimensiuni, dar mai ales greutatea de doar 28g (fără baterie) oferă o portabilitate foarte bună.

DOTĂRI

Cei 128 de memorie flash sunt suficienți pentru 30 de melodii în format mp3 sau 60 în format wma.

CONCLUZIE

Cu o portabilitate ridicată și o calitate a sunetului garantată de Creative, NOMAD MuVo 128MB este un mp3 player ce vă poate ține o companie plăcută în drumurile voastre. O soluție bună pentru deplasări scurte.



- Conectare PC: USB 1.1
- Memorie: 128MB
- Dimensiuni: 73x35x16mm
- Greutate: 28g

Verdict 82.30

NAPA PA11



90.2$ / 12 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Este un mp3 player de mici dimensiuni (57x74x22mm) ce poate fi folosit și pe post de reportofon digital. Navigarea prin meniuri este derutantă în primele minute, însă funcțiile principale sunt ușor accesibile.

CALITATE AUDIȚIE
Avem la dispoziție 5 presetări EQ: classic, pop, jazz, rock și normal. Pentru a compensa memoria mică, mp3-urile se pot encoda la un bitrate de 64kbps, diferența de calitate între cele două tipuri de setări fiind mică în cazul acestui mp3 player.

PORTABILITATE
Este puțin mai greu decât un pachet de țigări și poate fi purtat cu ușurință la buzunarul de la piept.

DOTĂRI
Switch-ul key hold împiedică apăsarea accidentală a butoanelor. Memoria poate fi extinsă cu ajutorul unui card SMC Flash (Smart Media Card). Pentru funcționare are nevoie de o baterie chiar și atunci când este conectat la portul USB. Dispune de un ecran LCD și poate citi informațiile id3.

CONCLUZIE
O soluție bună din punct de vedere al prețului și portabilității.



- Conectare PC: **USB 1.1**
- Memorie: **64MB**
- Dimensiuni: **57x74x22mm**
- Greutate: **50g**

Verdict 74.70

NAPA PA12



98.5€ / 12 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

Este o variantă a mp3 player-ului NAPA PA11 și are în plus tuner FM. Este o dotare binevenită dacă ținem cont de memoria de doar 64MB.

CALITATE AUDIȚIE
Sunetul este bun atât pe mp3, cât și pe radio, iar căștile au o calitate medie.

PORTABILITATE
Datorită dimensiunilor mici veți putea purta mp3 player-ul NAPA PA12 chiar și la mână cu ajutorul șnurului cu care acesta este dotat.

DOTĂRI
Radio are banda FM între 87.5MHz și 108MHz. În timpul testelor am putut recepționa 6 posturi de radio. Memoria poate fi extinsă cu ajutorul unui card SMC Flash (Smart Media Card) și dispune de un ecran LCD cu afișaj pe 2 linii. La fel ca NAPA PA11 și acest mp3 player poate fi folosit pentru transport de date. De menționat că are nevoie de driveri chiar și pentru sistemul de operare Windows XP.

CONCLUZIE
Un mp3 player interesant în special prin facilitatea de tuner radio ce suplinește cu succes dezavantajul memoriei de doar 64MB.



- Conectare PC: **USB 1.1**
- Memorie: **64MB**
- Dimensiuni: **57x74x22mm**
- Greutate: **50g**

Verdict 76.30

NAPA PA22



105.8$ / 12 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

La prima vedere pare o memorie pe USB. Nu are ecran LCD și poate fi folosit foarte ușor pentru transportul datelor mai ales că nu are nevoie de driveri pentru sistemele de operare Windows XP.

CALITATE AUDIȚIE
Nu dispune de setări de egalizare a sunetului sau alte opțiuni de particularizare a audiției. Acest lucru nu este grav deoarece setarea predefinită oferă o calitate bună a sunetului.

PORTABILITATE
Are un șnur pentru purtarea mp3 player-ului la gât. Deoarece are o greutate foarte mică (28g) veți uita după un timp că aveți cu voi un aparat mp3 player.

DOTĂRI
Are un LED care indică modul de operare. Pentru evitarea apăsării accidentale a butoanelor avem la dispoziție un switch de blocare. Pentru alimentare folosește o baterie AAA ce permite o audiție de până la 13 ore (depinde de modelul bateriei folosite).

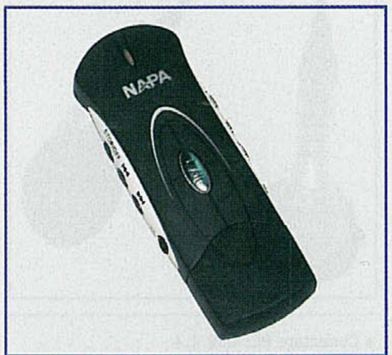
CONCLUZIE
Îl recomandăm celor care își doresc un mp3 player portabil și simplu de utilizat.



- Conectare PC: **USB1.1**
- Memorie: **128MB**
- Dimensiuni: **83x31x13mm**
- Greutate: **28g**

Verdict 80.80

NAPA PA24



108$ / 12 luni
UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

NAPA PA24 este mp3 player-ul cel mai mic din test.

CALITATE AUDIȚIE

Însă dimensiunile nu au legătură cu calitatea audiției care este foarte bună. Din păcate lipsa unui ecran LCD a împiedicat implementarea unui sistem de egalizare sau a altor facilități cum ar playlist-ul.

PORTABILITATE

Poate fi purtat în buzunar sau la gât cu ajutorul șnurului din dotare. Orice metodă veți alege, nu o să fiți incomodați de NAPA PA24. Lipsa componentelor în mișcare asigură o rezistență sporită la șocuri.

DOTĂRI

Alimentarea se realizează cu ajutorul unui acumulator intern. Dacă la prima vedere este un avantaj deoarece nu sunteți nevoiți să cumpărați separat baterii sau acumulatori, în cazul defectării în timp a acumulatorului intern înlocuirea se poate face doar de un service autorizat. Durata de funcționare este de 3 ore, timp suficient pentru cantitatea de melodii mp3 ce se pot stoca în memoria flash de 128MB.

CONCLUZIE

Doritorii de miniaturi vor fi încântați să aibă acest mp3 player.



- Conectare PC: **USB 1.1**
- Memorie: **128MB**
- Dimensiuni: **84x30x12mm**
- Greutate: **28g**

Verdict 80.70

InnoAX Q-cute



139.74$ / 12 luni
Romsoft
021-224.03.33
www.romsoft.ro

Un mp3 cu dimensiuni reduse (63x44x24mm) cu 4 variante de culori: portocaliu, galben, albastru și alb. Este disponibil în două variante: 128MB și 64MB.

CALITATE AUDIȚIE

Oferă o audiție plăcută iar cele 5 setări de egalizare vă oferă posibilitatea de personalizare a audiției.

PORTABILITATE

Poate fi purtat la gât (are un șnur special) sau se poate agăța la curea prin intermediul clemei cu care este prevăzut. Greutatea mp3 player-ului InnoAX Q-cute este de doar 35g.

DOTĂRI

Ecranul LCD afișează o serie de detalii importante. La apăsarea butoanelor 2 LED-uri laterale se aprind, luminând ecranul LCD. Poate fi folosit și pe post de reportofon digital sau pentru transport de date. O funcție interesantă este posibilitatea de folosire a mp3 player-ului pe post de hands free pentru telefonul mobil. Veți putea asculta convorbirea prin căști și chiar o puteți înregistra în memoria mp3 player-ului.

CONCLUZIE

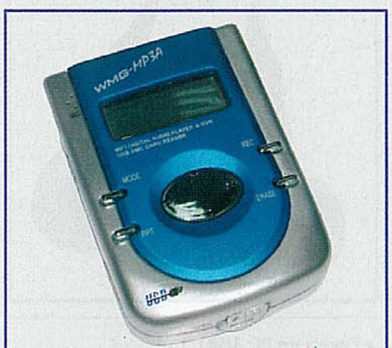
Un mp3 cu o portabilitate ridicată și cu numeroase funcții suplimentare.



- Conectare PC: **USB 1.1**
- Memorie: **128MB / 64MB**
- Dimensiuni: **63x44x24mm**
- Greutate: **35g**

Verdict 82.55

Win Max Group WMG-MP3A



85$ / 12 luni
FIT Distribution
021-231.09.22
www.fit.com.ro

SOLUȚIE BUGET XtremPC

Are un design bine realizat. Din păcate dispune de doar 32MB de memorie flash. Acest fapt este compensat de suportul pentru cardurile de memorie SMC.

CALITATE AUDIȚIE

Calitatea sunetului este medie. Suportă 4 setări de egalizare: normal, rock, pop și classic.

PORTABILITATE

Cu ajutorul unei cleme demontabile se poate agăța la cureaua pantalonilor.

DOTĂRI

Microfonul încorporat permite folosirea mp3 player-ului WMG-MP3A și pe post de reportofon digital. Pachetul software conține și programul Media Jukebox. Acesta este foarte util pentru encodarea fișierelor mp3 din diverse surse. Butoanele sunt inspirat amplasate și au fiecare marcate clar funcțiile îndeplinite. În mijloc se află amplasat un d-pad pentru pornirea melodiei, oprirea și navigarea înainte și înapoi. Cele 2 baterii AAA asigură o funcționare de aproximativ 10 ore, timp suficient pentru cantitatea de memorie disponibilă.

CONCLUZIE

O soluție bună mai ales pentru cei care dețin carduri SMC.



- Conectare PC: **USB 1.1**
- Memorie: **32MB**
- Dimensiuni: **60x87x19mm**
- Greutate: **68g**

Verdict 73.04


The perfect cooling solution
Spire®

Waitec Havin



299€ / 24 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

Waitec Havin este în esenţă un CD player portabil ce are în plus decodare mp3.

CALITATE AUDIŢIE
Sunetul este foarte bun, iar cei foarte pretenţioşi la capitolul calitate pot asculta CD-uri audio. O îmbunătăţire a audiţiei se poate obţine prin schimbarea căştilor din dotarea standard.

PORTABILITATE
Dimensiunile sunt mari comparativ cu mp3 player-ele cu memorie flash, însă obişnuite pentru un CD player.
Sistemul antişoc are o eficienţă de 480 de secunde pentru mp3 şi 40 de secunde pentru CD-urile audio.

DOTĂRI
După aproximativ 15 secunde de la introducerea CD-ului în unitate, titlurile melodiilor sunt disponibile pentru selecţie (după numele artistului, melodiei sau toate fişierele dintr-un anumit director). Realizarea unui playlist este o operaţie dificil de realizat.

CONCLUZIE
Este o soluţie foarte bună pentru cei care se deplasează cu un mijloc de transport. Poate fi integrat foarte uşor cu radio-casetofonul din maşină.



- Conectare PC: **Nu**
- Memorie: **N/A**
- Dimensiuni: **130x150x30mm**
- Greutate: **250g**

Verdict 83.75

Panasonic SL-MV50



N/A

Face parte din categoria player-elor portabile VCD. Pe lângă această funcţie de bază Panasonic SL-MV50 poate reda CD-uri audio şi mp3.

CALITATE AUDIŢIE
Sunetul este bun, însă am constatat în cazul unor mp3-uri o serie de distorsiuni la volum mare.

PORTABILITATE
De menţionat este implementarea unei facilităţi numită Anti-Skip System ce asigură continuitatea melodiei în eventualitatea unui şoc (100 de secunde pentru mp3 şi 45 de secunde pentru CD audio). Această tehnologie are la bază un buffer a cărui mărime nu este precizată de producător.

DOTĂRI
În timpul testelor, Panasonic SL-MV50 nu a afişat numele melodiilor deoarece citeşte numai id3 versiunea 1.1. Navigarea în lista de melodii este dificilă iar selecţia nu se poate face după nici un fel de criteriu.

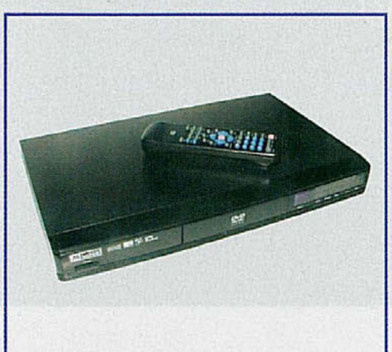
CONCLUZIE
Panasonic SL-MV50 nu este un campion la capitolul portabilitate însă este o alternativă viabilă pentru un CD player.



- Conectare PC: **Nu**
- Memorie: **N/A**
- Dimensiuni: **130x150x30mm**
- Greutate: **250g**

Verdict 83.25

MUSTEK V56L-5C



179.03€ / 12 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Pentru cei care vor un aparat care să poată reda mp3 şi nu au nevoie de portabilitate am găsit o alternativă accesibilă din punct de vedere al preţului: un DVD player.

TEHNOLOGII
Poate reda DVD-uri, mp3 şi imagini jpeg. Pe ecranul televizorului sunt afişate directoarele ce conţin imagini sau fişiere mp3, navigarea fiind foarte facilă. Se pot asculta melodii în timp ce vizionaţi imagini jpeg. Imaginile se pot roti, mări sau micşora. Nu citeşte informaţiile id3, astfel încât este afişat doar numele autorului. Dacă aveţi multe melodii ale aceluiaşi autor devine dificil de selectat o anumită melodie. Poate reda şi CD-uri audio, având şi opţiunea de playlist (aranjarea melodiilor într-o ordine aleasă de utilizator).

CONECTORI
Pentru partea audio avem la dispoziţie conectori digitali (coaxial şi optic) şi analogi (până la 5.1). Pentru ieşire video este indicat să alegem standardul YUV (dacă dispunem de o astfel de intrare la TV) deoarece calitatea imaginii va fi substanţial îmbunătăţită. Putem opta însă şi pentru conectorul composite, S-VHS sau EuroScart.

DOTĂRI
În pachet se află o telecomandă, cablu composite şi manualele de folosire şi instalare.

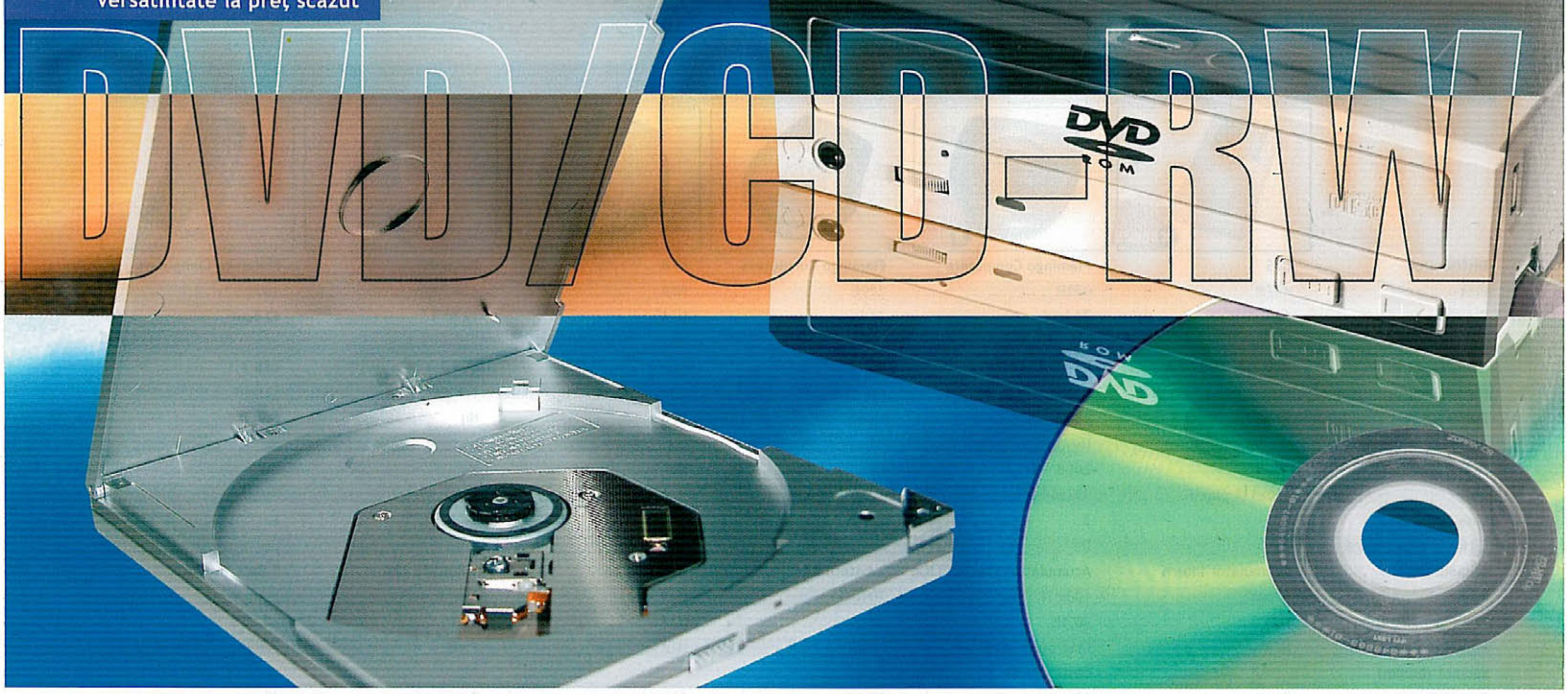


- Conectare PC: **Nu**
- Memorie: **N/A**
- Dimensiuni: **420x256x48mm**
- Greutate: **2.6kg**

Verdict N/A

	Apple iPod	Creative Nomad Jukebox3	Waitec Havin	Panasonic SL-MV50	InnoAX Q-cute	Creative NOMAD MuVo 128MB
						
Distribuitor	IRIS	Flamingo Computers	Flamingo Computers	N/A	Romsoft	Flamingo Computers
Preț	447€	399€	299€	N/A	139.74$	165€
Garanție	12 luni	24 luni	24 luni	N/A	12 luni	12 luni
Detalii tehnice						
Conectare	USB 2.0, FireWire	USB 1.1, FireWire	Nu	Nu	USB 1.1	USB 1.1
Memorie flash	Nu	Nu	Nu	Nu	128MB	128MB
Buffer	32MB	16MB	N/A	N/A	Nu	Nu
CD	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu
HDD	15GB	20GB	Nu	Nu	Nu	Nu
LCD	160x128 pixeli	132x64 pixeli	128x64 pixeli	N/A	Da	Nu
Line out	1	3	2	3	1	1
Citire în Directoare	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Alimentare	Acumulator intern	Acumulatori speciali LiOn	2 baterii AA	2 baterii AA	1 Baterie AAA	1 Baterie AAA
Maxim Output	60mW	100mW	70mW	N/A	30mW	5-7mW
Harmonic Distortion Output	N/A	<0.1%	<0.1%	N/A	<0.1%	<0.05%
Raport semnal/ zgomot (minim)	N/A	Line-out - 98dB căști - 96dB	90dB	N/A	85dB	90dB
Durată funcționare	8 ore	11 ore	10 ore	10 ore	7 ore	12 ore
Dimensiuni	104x60x15mm	123x130x35mm	130x150x30mm	130x150x30mm	63x44x24mm	73x35x16mm
Greutate	158g	289g	250g	250g	35g	28g
Note teste						
Ergonomie	9	9	8.5	8.5	8.5	8
Capacitate	9	10	8.5	8.5	7	7
Constructie	9	8	9	9	8	9
Casti	10	9.1	9	9.1	8.3	9
Dotari hard	10	10	9.2	8.9	8.7	7.6
Dotari soft	10	10	8	8	6	5
Portabilitate	8	7	7	7	9.5	10
Verdict	91.10	89.20	83.75	83.25	82.55	82.30

	NAPA PA22	NAPA PA24	NAPA PA12	NAPA PA11	Win Max Group WMG-MP3A	DVD Player MUSTEK V56L-5C
						
Distribuitor	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	FIT Distribution	Depozitul de Calculatoare
Preț	105.8$	108$	98.5€	90.2$	85$	179.03€
Garanție	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni
Detalii tehnice						
Conectare	USB 1.1	USB 1.1	USB1.1	USB 1.1	USB 1.1	Nu
Memorie flash	128MB	128MB	64MB	64MB	32MB	Nu
Buffer	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
CD	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
HDD	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
LCD	Nu	Nu	2 linii	2 linii	2 linii	Da
Line out	1	1	1	1	1	6
Citire în Directoare	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Alimentare	1 Baterie AAA	Acumulator intern	1 baterie AA	1 baterie AA	2 bateriiAAA	Priză
Maxim Output	5mW	5mW	5mW	5mW	5mW	N/A
Harmonic Distortion Output	<0.1%	<0.1%	<0.1%	<0.1%	N/A	N/A
Raport semnal/ zgomot (minim)	86dB	89dB	90dB	90dB	82dB	N/A
Durată funcționare	13 ore	3 ore	15 ore	15 ore	10 ore	N/A
Dimensiuni	83x31x13mm	84x30x12mm	57x74x22mm	57x74x22mm	60x87x19mm	420x256x48mm
Greutate	28g	28g	50g	50g	68g	2.6kg
Note teste						
Ergonomie	8.5	8	8	8	8.5	N/A
Capacitate	7	7	5	5	3	N/A
Construcție	8	8	8	8	8.5	N/A
Căști	8.4	8.4	8.5	8.5	8.2	N/A
Dotări hard	7.4	7.6	8.8	8	8.6	N/A
Dotări soft	5	5	5	5	7.6	N/A
Portabiltate	10	10	9	9	9	N/A
Verdict	80.80	80.70	76.30	74.70	73.04	N/A



VERSATILITATE LA PRET SCAZUT

UNITATI CARE CITESC TOT

Apariţia DVD-Writerelor a dus la scăderea preţurilor pentru celelalte tipuri de unităţi optice, astfel, costul unui combo este puţin mai mare ca cel al unui CD-Writer obişnuit.

ULTIMII ANI AU ARĂTAT O TENDINŢĂ DE IEFTINIRE a CD-Writerelor datorită răspândirii tot mai largi a mediilor DVD. Această ieftinire a dus la apariţia unei soluţii intermediare care face legătura dintre CD şi DVD. Este vorba bineînţeles de unităţile combo capabile să inscripţioneze CD-uri şi să citească CD-uri şi DVD-uri. Iniţial, aceste unităţi aveau viteze de scriere şi citire inferioare celor ale unităţilor dedicate. Odată cu perfecţionarea tehnologiei, aceste unităţi au atins viteze superioare, în testul nostru fiind prezentă o unitate capabilă să lucreze cu CD-urile la 52X24X52X şi citeşte DVD-urile în acelaşi timp la 16X. Principalul avantaj al unei unităţi combo este preţul mai mic decât în cazul achiziţionării separate a unui CD-Writer şi DVD-ROM. Un alt avantaj al folosirii unei unităţi combo, în afară de preţ, îl reprezintă spaţiul ocupat mai mic în calculator, adică un bay de 5.25" faţă de două în cazul achiziţionării unui CD-Writer şi a unui DVD-ROM.

DE CE UN TEST COMBO?

Pe piaţă există deja multe unităţi combo capabile să lucreze la viteze egale cu cele ale unităţilor dedicate, prima problemă fiind cea a identificării unei astfel de unităţi. O altă problemă este cea a dotărilor unităţii, multe dar nu toate dintre acestea fiind livrate cu software de inscripţionare şi de playback DVD. De asemenea, trebuie amintite blank-urile livrate împreună cu unitatea precum şi cablurile necesare conectării.

Dorinţa de a răspunde la aceste întrebări şi ieftinirea acestor unităţi ne-a îndemnat să facem în acest număr un test de unităţi combo.

SISTEMUL DE TEST

Toate unităţile combo interne din test au fost instalate ca Master, cele externe, fiind conectate la portul USB 2.0 al plăcii de bază de test Shuttle AS45-GTR. Procesorul de test a fost un Pentium 4 la 2.4GHz iar harddisk-ul Seagate Barracuda ATAIV de 40GB. În testul nostru a ţinut cont de 9 categorii de performanţă: copierea unui CD de 650MB, a unui DVD de 4.18GB, realizarea unei imagini CloneCD, scrirea unui CD la viteza maximă a unităţii folosind Nero Burning ROM, overburning, rată medie transfer CD, rată medie transfer DVD, timp de acces aleator CD şi timp de acces aleator DVD. Fiecare categorie a contat 10% la nota finală, restul de 10% fiind atribuite dotărilor. Pentru testele de citire am folosit aceleaşi CD-uri pentru consistenţa rezultatelor. Ratele medii de transfer şi timpii de acces au fost calculaţi folosind Nero Info Tool. Copierea CD-ului şi DVD-ului de test s-a făcut direct din shell-ul explorer-ului. Sistemul de operare folosit a fost WindowsXP Professional.

CONCLUZIE

Cei care nu sunt dispuşi să îşi achiziţioneze un DVD-Writer datorită costului încă mare de peste 200$ sau sunt confuzi vizavi de existenţa celor trei standarde DVD, pot găsi foarte atractivă oferta de unităţi combo existente pe piaţă, preţul actual al acestora fiind acelaşi cu cel pe care îl aveau CD-Writerele la începutul acestui an. Astfel, vizionarea filmelor la calitate DVD este accesibilă ca preţ în sfârşit, singura problemă fiind răspândirea mică cel puţin deocamdată în ţara noastră a acestor medii. Cei care nu sunt convinşi de utilitatea unei unităţi combo pot aştepta ieftinirea DVD-Writerelor, existând deja unităţi cu preţuri sub 200$, cele multistandard capabile să inscripţioneze DVD-R, DVD+R şi DVD-RAM ajungând deja la circa 250$.

Ionuţ Popa

DICŢIONAR

ACCESS TIME (Timp de acces) - timpul necesar unui drive optic pentru a găsi informaţia pe un mediu de stocare. Tipic se măsoară în milisecunde.

STRAT ANTI-COROZIV - strat protector care se aplică peste suprafaţa reflexivă a unui CD.

ATA (AT Attachment) - defineşte protocoalele fizice, electrice, transport şi comandă pentru ataşarea internă a dispozitivelor de stocare în bloc.

ATAPI (AT Attachment Packet Interface) - un dispozitiv care respectă specificaţiile NCITS.317:1998, AT Attachment Packet Interface. Astfel de dispozitive implementează Packet command Feature set.

AUDIO SESSION - Sesiune pe un CD care conţine mai multe piste audio, fără date.

AUTO INSERT NOTIFICATION - lansare automată în execuţie a unui proces specific de fiecare dată când utilizatorul introduce un CD în drive.

BER (Bit Error Rate) - metodă de testare a integrităţii unui mediu. Se calculează ca raportul dintre numărul total de biţi şi numărul de biţi recepţionaţi.

BERL (Burst Error Length) - calculează numărul de erori consecutive dintr-un bloc de date.

BLOCK - cea mai mică unitate adresabilă dintr-un CD.

BOOTABLE CD - un CD care conţine sector de boot şi care la introducerea în unitate iniţializează sistemul de operare.

BPI (Bit per Inch) - numărul de biţi care pot fi scrişi de-a lungul unui inch dintr-o pistă a unui CD.

BUFFER - cantitate de memorie intermediară care este folosită pentru asigurarea fluenţei datelor care urmează a fi scrise pe un CD.

BUFFER UNDER-RUN - situaţie care apare în momentul în care buffer-ul unităţii se goleşte şi care duce la pierderea mediului inscriptibil. Sanyo a dezvoltat acum câţiva ani un chip care permite continuarea activităţii de scriere în momentul în care buffer-ul este umplut din nou cu date.

CADDY - carcasă de plastic folosită în unităţile mai vechi pentru a proteja discurile de praf. CD-ul este introdus în caddy şi abia apoi în unitate.

CAV (Constant Angular Velocity) - metodă de citire care se face prin învârtirea constantă a discului. Rata de transfer maximă se obţine spre exteriorul discului unde pistele sunt mai lungi.

CLV (Constant Linear Velocity) - modalitate de citire cu viteză unghiulară constantă pentru obţinerea unei viteze fixe de transfer. Viteza de rotaţie efectivă scade odată cu apropierea de marginea discului.

CRC (Cyclic Redundancy Code) - metodă de a asocia o valoare unui câmp de biţi pentru a detecta prezenţa erorilor în timpul transmiterii datelor.

DAE (Digital Audio Extraction) - singura modalitate de copiere a track-urilor audio direct pe harddisk.

DMA (Direct Memory Access) - modalitate de transfer a datelor care implică o ocupare foarte mică a procesorului. Este utilizată de toate unităţile de stocare moderne.

LEAD-IN, LEAD-OUT - zonă de date care marchează începutul, respectiv sfârşitul unei sesiuni.

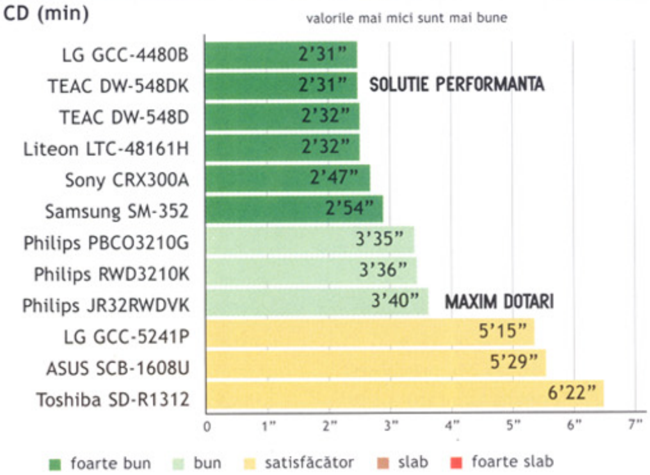
MOUNT RAINIER - format de scriere care permite scrierea discului ca pe o dischetă normală, direct din interfaţa sistemului de operare.

SUPER VIDEOCD - format de film bazat pe tehnologia de codare MPEG2, ce oferă o calitate a imaginii superioară standardului VCD.

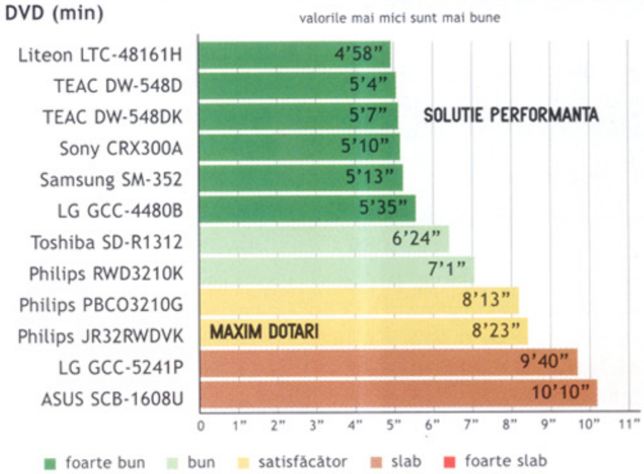
TOC (Table of Contents) - Zonă de aproximativ 4mm ce conţine informaţii despre sesiunile şi fişierele stocate pe disc. Este echivalent cu sistemul de fişiere întâlnit pe harddisk-uri.

Plăci de bază Socket 478

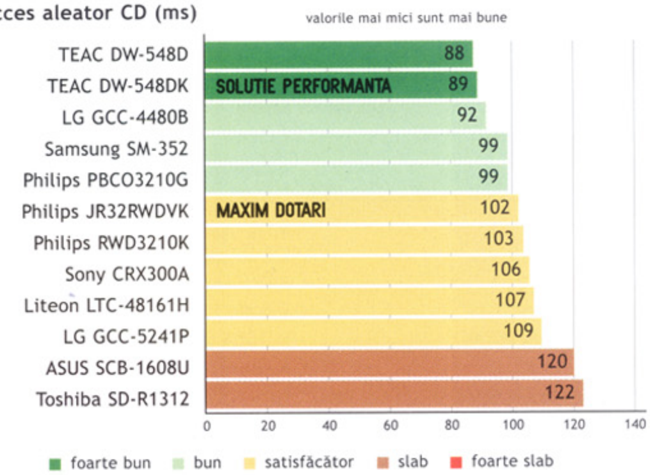
Scriere CD (min)



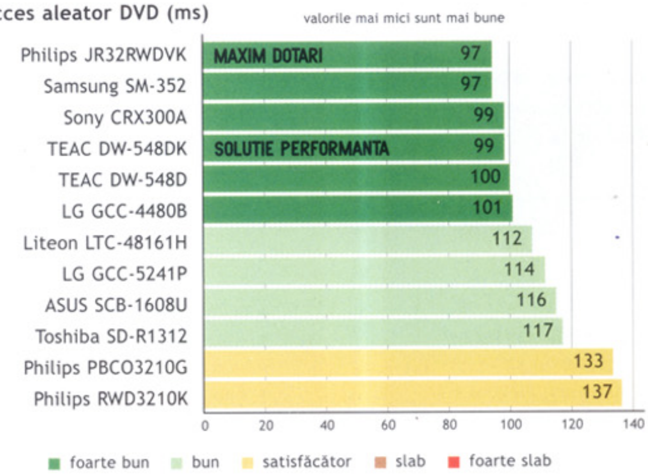
Copiere DVD (min)



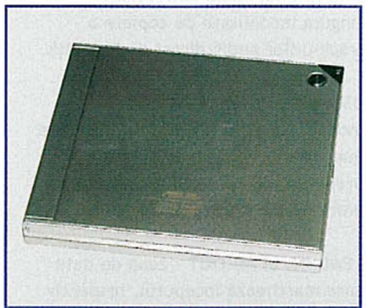
Timp acces aleator CD (ms)



Timp acces aleator DVD (ms)



ASUS SCB-1608U



161$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

ASUS SCB-1608U este o unitate combo de mici dimensiuni, externă ce se conectează la calculator prin portul USB 2.0, ce oferă o viteză net crescută faţă de interfaţa USB 1.1.

DOTĂRI

Unitatea este foarte compactă şi are un design modern. În pachetul lui ASUS SCB-1608U se găsesc manualele de instalare şi utilizare, player-ul ASUS DVD, software-ul de scriere Nero Express, două medii CD-R şi CD-RW, precum şi cablurile de alimentare şi conectare la PC.

PERFORMANŢE

ASUS SCB-1608U este cea mai silenţioasă unitate din test. Timpul de citire al unui DVD de 4.18GB a fost de 10'10", cel mai mare din test, acest lucru datorându-se şi specificaţiilor unităţii care are o viteză maximă de citire DVD de 8X. Viteza maximă înregistrată de CD-ul de test a fost de 24.93X, mai mult decât cei 24X teoretici ai lui ASUS SCB-1608U.

CONCLUZIE

Cei care doresc o unitate compactă şi silenţioasă pot alege ASUS SCB-1608U. Totuşi, trebuie precizat că nu este vorba de o unitate pentru notebook deoarece alimentarea se face de la priză.

- Tip unitate: **Externă**
- Conectare: **USB 2.0**
- Firmware: **1.0**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **16X10X24X**
- Viteză DVD: **8X**
- Burnproof: **FlextraLink**

Verdict 61.95

LG GCC-4480B



63.7€ / 24 luni
UltraPro Computers - 021-211.70.90
Depozitul de Calculatoare - 021-221.73.77
Chrome Computers - 021-330.62.64

Designul lui GCC-4480B este cel clasic al unităţilor optice LG. Unitatea oferă viteze de scriere şi citire maxime la nivelul unităţilor dedicate.

DOTĂRI

Pe panoul frontal al unităţii avem un buton rotund de eject, un led de stare al unităţii şi un orificiu de scoatere a discului în caz de urgenţă. LG GCC-4480B este livrat împreună cu un cablu IDE şi unul audio, şuruburi de fixare în carcasă precum şi CD cu aplicaţiile Nero Express 5.5 şi InCD 3.39. De asemenea, pe CD se mai găseşte Acrobat Reader.

PERFORMANŢE

Unitatea este foarte silenţioasă în timpul funcţionării, dar se încinge destul de tare. Viteza maximă în cazul CD-urilor a fost de 49.08X, o valoare peste cea precizată de LG. Maximul înregistrat în cazul DVD-urilor a fost de 15.66X, puţin sub specificaţiile lui LG GCC-4480B.

CONCLUZIE

LG GCC-4480B s-a clasat la foarte mică diferenţă faţă de ocupantul locului 1 în teste, performanţa unităţii fiind constantă pe toată perioada testării. Preţul atractiv şi performanţa ridicată fac din LG GCC-4480B un produs recomandat oricărui utilizator.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **1.00**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză DVD: **16X**
- Burnproof: **Buffer Underrun Protection**

Verdict 81.92

LG GCC-5241P



198$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

LG GCC-5241P nu este o unitate destinată laptop-ului deoarece alimentarea sa se face direct de la priză. Designul compact permite folosirea ca unitate portabilă, deoarece poate fi ataşată foarte uşor calculatorului, instalarea driver-ilor USB 2.0 făcându-se de pe disketa livrată de LG.

DOTĂRI

LG GCC-5241P este livrată cu cablul de conectare USB, alimentatorul de curent, manualul de utilizare, cel al softului Nero Express, player-ul CyberLink PowerDVD şi o dischetă cu driverii USB 2.0. Pe partea superioară a unităţii avem un geam prin care se pot observa discurile din interior.

PERFORMANŢE

Unitatea este foarte silenţioasă în timpul funcţionării, acest lucru fiind posibil şi datorită vitezelor de rotaţie scăzute ale unităţii. Viteza maximă la CD a fost de 16.44X, mult mai mică decât cei 24X preconizaţi de LG. Performanţa unităţii a fost destul de slabă, însă LG GCC-5241P are ca scop portabilitatea.

CONCLUZIE

LG GCC-5241P nu este o unitate foarte performantă, însă oferă un grad ridicat de portabilitate. Un alt punct forte îl constituie designul plăcut.

- Tip unitate: **Externă**
- Conectare: **USB 2.0**
- Firmware: **0012**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **24X10X24X**
- Viteză DVD: **8X**
- Burnproof: **Buffer Underrun Protection**

Verdict 60.98

Liteon LTC-48161H



63$ / 24 luni
ASBIS România
021-233.38.41
www.asbis.ro

Liteon LTC-48161H este una din primele unităţi combo de pe piaţa românească care suportă standardul UltraSpeed pentru medii CD-RW.

DOTĂRI

Pachetul retail al lui Liteon LTC-48161H conţine manualul de instalare, programul Nero Express, player-ul CyberLink PowerDVD, un CD-R, un CD-RW Ultra Speed şi cablul audio pentru placa de sunet. Buffer-ul intern este de 2MB, suficient în toate cazurile datorită cuplării cu tehnologia Buffer Underrun Prof, care la LiteOn se numeşte Smart BURN.

PERFORMANŢE

La testul de copiere a unui DVD, Liteon LTC-48161H s-a descurcat foarte bine, obţinând un timp mai mic de 5 minute. Timpii de acces sunt puţin mai mari decât cei obţinuţi de unităţile din test cu specificaţii similare. Viteza maximă pentru CD a fost de 49.5X iar cea pentru DVD a fost de 16.01X, ambele mai mari decât cele maxime preconizate de Liteon. În timpul funcţionării unitatea se dovedeşte destul de zgomotoasă, acest lucru datorându-se vitezei mari de rotaţie.

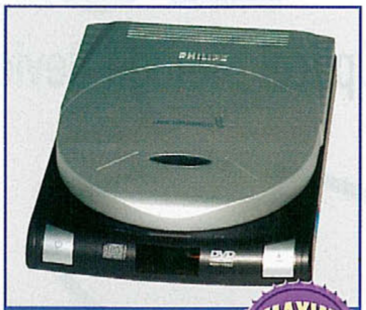
CONCLUZIE

Liteon LTC-48161H este o unitate foarte rapidă ce are un preţ de achiziţie scăzut.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **KHOF**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză DVD: **16X**
- Burnproof: **Smart BURN**

Verdict 83.70

Philips JR32RWDVK



199€ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

MAXIM DOTARI XtremPC

Philips JR32RWDVK este un combo ce are adăugate și capabilități multimedia.

DOTĂRI

Philips JR32RWDVK este livrat împreună cu CD-ul cu driveri și cu programele CyberLink PowerDVD pentru playback DVD și Easy CD Creator 5 pentru scrierea discurilor, precum și un mediu CD-RW 12X. Mai găsim în pachet manualul de instalare și cel de utilizare, cablul necesar conectării USB, alimentatorul de curent și patru cabluri audio și video pentru conectarea la televizor. Unitatea este capabilă să redea VideoCD-uri, MP3-uri și DVD-uri și poate fi controlată prin intermediul telecomenzii livrate.

PERFORMANȚE

În timpul funcționării Philips JR32RWDVK produce un sunet ascuțit, ce devine iritant după scurt timp. Viteza maximă de citire a CD-ului de text a fost de 42.15X, o valoare foarte bună. Timpul de acces la DVD a avut o valoare foarte scăzută de doar 97ms.

CONCLUZIE

Îmbinarea dintre unitate combo și player compact fac din Philips JR32RWDVK un produs foarte atractiv, prețul nefiind foarte mare în comparație cu dotările oferite.

- Tip unitate: **Externă**
- Conectare: **USB 2.0**
- Firmware: **P1.3**
- Buffer: **8MB**
- Viteză CD: **32X10X40X**
- Viteză DVD: **12X**
- Burnproof: **Seamless Link**

Verdict 75.78

Philips PBCO3210G



62€ / 12 luni
Best Computers
021-303.01.91
www.bestcomputers.ro

Philips PBCO3210G este o unitate combo destinată regimului de livrare bulk, acest lucru reieșind și din aspectul general care poate fi calificat ca simplu.

DOTĂRI

Fiind livrată în regim bulk Philips PBCO3210G nu are nici un accesoriu. Unitatea are un panou frontal simplu pe care sa găsește un buton de eject, led de stare și un orificiu de scoatere a discurilor în cazul în care unitatea nu este alimentată.

PERFORMANȚE

Timpul de copiere al unui DVD de 4.18GB a fost foarte mare, valoarea înregistrată fiind de 8'14". Rata maximă de transfer înregistrată pentru CD-uri a fost de 41.69X, destul de mult peste cea specificată de Philips. Viteza maximă înregistrată de DVD-ul de test a fost de 10.12X, unitatea încetinind destul de mult în zonele zgâriate, lucru care denotă un sistem de corecție al erorilor nu foarte performant. Un punct forte al lui Philips PBCO3210G îl reprezintă timpul de acces al CD-ului de 100ms.

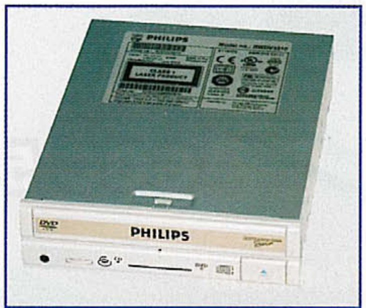
CONCLUZIE

Prețul lui Philips PBCO3210G este egal cu cel al multor unități combo de pe piață, performanța nefiind de top.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **B1.2**
- Buffer: **8MB**
- Viteză CD: **32X10x40X**
- Viteză DVD: **12X**
- Burnproof: **Seamless Link**

Verdict 68.53

Philips RWDV3210K



71€ / 24 luni
Tornado Sistems / FIT Distribution
021-206.77.40 / 021-231.09.22
www.tornado.ro / www.fit.com.ro

RWDV3210K este un combo Philips cu un design plăcut.

DOTĂRI

Pe panoul frontal există un led alungit care se aprinde în funcție de starea unității. Pachetul lui Philips RWDV3210K conține cablul audio de conectare a unității la placa de sunet, șuruburile de fixare în carcasă, manualul de instalare, CD cu manualul în format electronic, soft de înregistrare și playback DVD, precum și un mediu CD-RW 12X. În pachet mai sunt incluse ca bonus mai multe etichete de lipit pe CD-uri. Buffer-ul unității este de 8MB, o valoare rar întâlnită la driverii actuali.

PERFORMANȚE

Viteza maximă de transfer a CD-urilor a atins 41.86X, mult peste specificația producătorului. Corecția erorilor în cazul DVD-urilor a fost destul de slabă, înregistrându-se o scădere semnificativă de viteză către marginea discului. În cazul CD-ului de test aceste probleme nu s-au făcut simțite. Timpul de acces la DVD a înregistrat o valoare destul de ridicată de 137ms.

CONCLUZIE

În ciuda buffer-ului mare performanțele lui RWDV3210K nu sunt foarte bune, unitatea nefiind un model foarte nou de la Philips.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **P1.2**
- Buffer: **8MB**
- Viteză CD: **32X10X40X**
- Viteză DVD: **12X**
- Burnproof: **Seamless Link**

Verdict 74.28

Samsung SM-352



65.7€ / 24 luni
DECK Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

SM-352 este un combo Samsung ce permite scrierea și citirea DVD-urilor la valori egale cu cele ale unităților dedicate.

DOTĂRI

Samsung SM-352 este livrată în regim bulk, însă ni se oferă cablul audio de conectare la placa de sunet, un CD cu manualul utilizatorului, precum și software-ul Easy CD Creator pentru arderea CD-urilor și player-ul CyberLink PowerDVD. Singurul buton prezent pe panoul frontal al unității este cel de eject și este confecționat dintr-ul plastic semitransparent ce contrastează cu aspectul general al unității.

PERFORMANȚE

Un punct slab al unității îl reprezintă corecția erorilor, viteza de citire a CD-ului de test scăzând spre margine, în zona cu zgârieturi. Timpul de acces în cazul DVD-ului are o valoare foarte bună de 97ms, viteza maximă de transfer înregistrată fiind de 15.42X. Zgomotul produs de unitate în timpul funcționării nu este foarte puternic. Per total la capitolul performanțe, Samsung SM-352 s-a comportat foarte bine, clasându-se în final pe poziția trei.

CONCLUZIE

Performanța bună recomandă Samsung SM-352.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **T803**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **52X24X52X**
- Viteză DVD: **16X**
- Burnproof: **Super Link**

Verdict 83.25

Sony
CRX300A



65€ / 24 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

Sony CRX300A este o unitate combo cu viteze de transfer foarte bune, nefăcându-se nici un compromis din punct de vedere al calității.

DOTĂRI
Împreună cu Sony CRX300A sunt livrate șuruburile și cablurile necesare conectării unității în carcasă, manualul de instalare precum și CD-ul cu aplicațiile necesare utilizării. Pachetul software conține Nero Express, Nero Burning ROM 5.5, InCD și PowerDVD. Ca și majoritatea unităților din test, Sony CRX300A nu are decât un buton pe panoul frontal, această decizie fiind luată probabil pentru a reduce costurile.

PERFORMANȚE
Viteza maximă în cazul CD-ului a fost puțin sub 42X, valoare totuși mică în comparație cu specificațiile producătorului. În cazul DVD-urilor viteza maximă a fost de 16.02X. Timpul de acces pentru DVD are o valoare foarte bună de 99ms. Ambele discuri de test au fost citite fără probleme, dovadă a unui sistem de corecție al erorilor performant.

CONCLUZIE
Performanțele lui CRX300A sunt foarte apropiate de câștigătorul testului nostru, Sony dovedindu-și renumele și de această dată.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **KYS1**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză DVD: **16X**
- Burnproof: **Power Burn**

Verdict 82.00

TEAC
DW-548D



61€ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
021-221.73.77 / 021.211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

Teac DW-548D este varianta bulk a unităților combo TEAC 48X24X48X CD - 16X DVD.

DOTĂRI
Unitatea este livrată în regim bulk, deci nu sunt prezente nici un fel de accesorii. Diferența față de modelul retail, în afară de dotări, constă în prezența numelui TEAC inscripționat pe panoul frontal al lui DW-548D. Designul respectă linia simplă a producătorului, până la urmă performanța fiind cea care primează asupra formei, în cazul unei unități combo interne.

PERFORMANȚE
Viteza maximă înregistrată în cazul CD-urilor este de 49.58X, mult peste specificațiile producătorului. Timpul de acces are valoarea de 88ms, foarte bun în cazul în care se fac instalări de software frecvent de pe CD. Viteza maximă atinsă de DVD a fost de 15.08X, inferioară specificațiilor. Timpul de acces pentru DVD este și el foarte bun la o valoare de 100ms.

CONCLUZIE
Ținând cont de performanțele lui DW-548D, prețul unității este foarte bun, calitatea produsului fiind la înălțimea renumelui TEAC.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **K4H4**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză DVD: **16X**
- Burnproof: **Write Proof**

Verdict 82.12

TEAC
DW-548DK



69€ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare / Flamingo Computers
021-221.73.77 / 021-236.20.03
www.itshop.ro / www.flamingo.ro

Câștigătorul testului se numește TEAC DW-548DK și este un combo cu vitezele de transfer 48X24X48X pentru CD și 16X pentru DVD.

DOTĂRI
În cutia unității sunt livrate șuruburile necesare instalării în carcasă, cablul pentru conectarea la placa de sunet, cablul IDE, manualul de utilizare, un CD de prezentare TEAC, precum și un pachet software format din InterVideo WinDVD 4 și Nero Express 5. Aspectul exterior al lui DC-548DK este cel clasic adoptat de TEAC, cu un singur buton de eject.

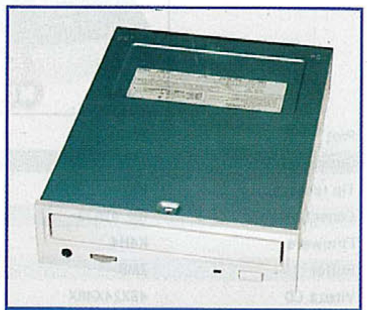
PERFORMANȚE
Zgomotul produs de unitate în timpul funcționării este suportabil, devenind mai puternic când motorul unității se rotește cu viteză mare. Vitezele maxime atinse la marginea CD-urilor și DVD-urilor confirmă specificațiile unității date de producător. Timpii de acces pentru CD și DVD sunt sub 100ms. Performanțele au fost în unele teste puțin mai mici decât cele ale variantei bulk DW-548DK.

CONCLUZIE
Cei care doresc cea mai bună unitate combo vor fi mulțumiți că nu vor scoate o avere din buzunar pentru a achiziționa TEAC DW-548DK.

- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **K4H4**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **48X24X48X**
- Viteză DVD: **16X**
- Burnproof: **Write Proof**

Verdict 84.58

Toshiba
SD-R1312



69€ / 24 luni
Flamingo Computers
021-236.20.03
www.flamingo.ro

Toshiba SD-R1312 este un combo cu specificații modeste, însă beneficiază de renumele producătorului japonez.

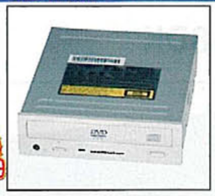
DOTĂRI
În cutia lui Toshiba SD-R1312 găsim un cablu IDE, unul audio pentru conectarea la unitatea IDE, șuruburi, CD cu manuale pentru toate produsele optice Toshiba, manual de instalare în 10 limbi străine precum și două medii inscripționabile CD-R 48X, CD-RW 10X. Pachetul software cuprinde Toshiba InstantCD/DVD 6.5 și Toshiba WinDVD. Unitatea are doar buton de eject pe panoul frontal, aspectul lui SD-R1312 fiind unul comun.

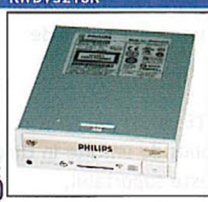
PERFORMANȚE
La viteze mari de rotație unitatea produce un bâzâit care devine iritant după câteva minute. Acest lucru se întâmplă doar când în unitate este introdus un mediu DVD. Vitezele maxime de transfer pentru CD și DVD au fost mai mari decât cele specificate de producător. Timpii de acces nu sunt puncte forte ale lui Toshiba SD-R1312, însă se situează la valori acceptabile.

CONCLUZIE
Toshiba SD-R1312 are un preț destul de ridicat, la momentul actual existând pe piață soluții mai performante la același preț.

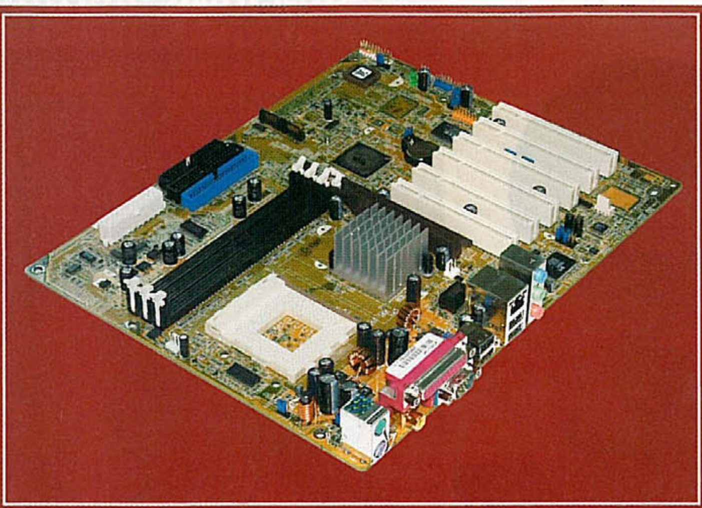
- Tip unitate: **Internă**
- Conectare: **IDE ATA33**
- Firmware: **1011**
- Buffer: **2MB**
- Viteză CD: **32X10X40X**
- Viteză DVD: **12X**
- Burnproof: **Buffer Underrun Proof**

Verdict 69.91

	TEAC DW-548DK	Liteon LTC-48161H	Samsung SM-352	TEAC DW-548D	Sony CRX300A	LG GCC-4480B
						
Preț	69€	63$	65.7€	61€	65€	63.7€
Detalii Tehnice						
Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă
Conectare	IDE ATA33	IDE ATA33	IDE ATA33	IDE ATA33	IDE ATA33	IDE ATA33
Firmware	K4H4	KHOF	T803	K4H4	KYS1	1
Buffer	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB	2MB
Viteză CD	48X24X48X	48X24X48X	52X24X52X	48X24X48X	48X24X48X	48X24X48X
Viteză DVD	16X	16X	16X	16X	16X	16X
Burnproof	Write Proof	SmartBURN	Super Link	Write Proof	Power Burn	Buffer Underrun Protection
Rezultate teste						
Copiere CD	2'20"	2'26"	2'28"	2'18"	2'43"	2'35"
Copiere DVD	5'7"	4'58"	5'13"	5'4"	5'10"	5'35"
Imagine CloneCD	2'7"	2'7"	2'7"	2'6"	2'35"	2'13"
Scriere CD	2'31"	2'32"	2'54"	2'32"	2'47"	2'31"
Overburning	1'56"	2'1"	1'56"	1'55"	4'4"	1'57"
Rată medie transfer CD	37.52X	37:45X	37.86X	37.54X	31.78X	37.06X
Rată medie transfer DVD	12.03X	12X	11.56X	12.03X	12.02X	11.74X
Timp acces aleator CD	89ms	107ms	99ms	88ms	106ms	92ms
Timp acces aleator DVD	99ms	112ms	97ms	100ms	99ms	101ms
Note teste						
Viteză	78.08	76.7	77.25	78.12	75.5	75.42
Dotări	6.5	7	6	4	6.5	6.5
Verdict	84.58	83.7	83.25	82.12	82	81.92

	Philips JR32RWDVK	Philips RWDV3210K	Toshiba SD-R1312	Philips PBCO3210G	ASUS SCB-1608U	LG GCC-5241P
						
Preț	199€	71€	69€	62€	161$	198$
Detalii Tehnice						
Tip unitate	Externă	Internă	Internă	Internă	Externă	Externă
Conectare	USB 2.0	IDE ATA33	IDE ATA33	IDE ATA33	USB 2.0	USB 2.0
Firmware	P1.3	P1.2	1011	B1.2	1	OO12
Buffer	8MB	8MB	2MB	8MB	2MB	2MB
Viteză CD	32X10X40X	32X10X40X	32X10X40X	32X10X40X	16X10X24X	24X10X24X
Viteză DVD	12X	12X	12X	12X	8X	8X
Burnproof	Seamless Link	Seamless Link	Buffer Underrun Proof	Seamless Link	FlextraLink	Buffer Underrun Protection
Rezultate teste						
Copiere CD	3'8"	2'47"	2'46"	2'45"	4'46"	4'32"
Copiere DVD	8'23"	7'1"	6'24"	8'13"	10'10"	9'40"
Imagine CloneCD	2'32"	2'37"	2'30"	2'31"	4'9"	4'15"
Scriere CD	3'40"	3'36"	6'22"	3'35"	5'29"	5'15"
Overburning	1'59"	3'25"	1'56"	1'59"	1'57"	2'1"
Rată medie transfer CD	31.79X	31.57X	31.28X	31.48X	18.89X	12.34X
Rată medie transfer DVD	9.14X	8.85X	9.24X	8.88X	6.59X	6.75X
Timp acces aleator CD	102ms	103ms	122ms	99ms	120ms	109ms
Timp acces aleator DVD	97ms	137ms	117ms	133ms	116ms	114ms
Note teste						
Viteză	65.78	67.28	62.91	64.53	53.95	53.48
Dotări	10	7	7	4	8	7.5
Verdict	75.78	74.28	69.91	68.53	61.95	60.98


SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
www.samsungelectronics.ro
ELEGANTA
IN
ALB SI NEGRU
CEA MAI MICA
si
STILATA
IMPRIMANTA
ALB/NEGRU
LASER
40% TONER SAVE
economisiti 75 Euro/an
prin apasarea
unui singur buton
Imprimanta Laser
ML 1510 -
Imprimanta Laser
14 ppm
rezolutie:600x600
USB
Imprimanta Laser
ML 1710 -
Imprimanta Laser
14 ppm
rezolutie: 600x600
USB
Imprimanta Laser
ML 1750 -
Imprimanta Laser
16 ppm
rezolutie: 1200x600
USB 2.0+paralel
Toner 3000 pagini
ML 1710D3 -
DECK Computers
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
SAMSUNG

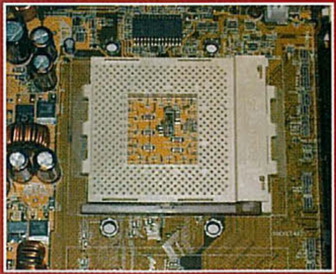


ASUS A7V600-EAY

90.8$+TVA Alternativa VIA la preț scăzut

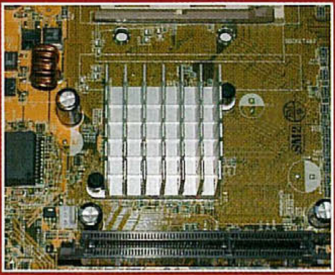
Distribuitor: Depozitul de Calculatoare • Tel.: 021-221.73.77 Web: www.itshop.ro

Socket



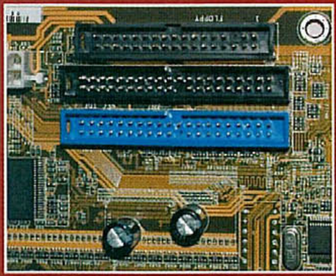
Spațiul din jurul socket-ului este suficient pentru a monta coolere de dimensiuni mari

Northbridge



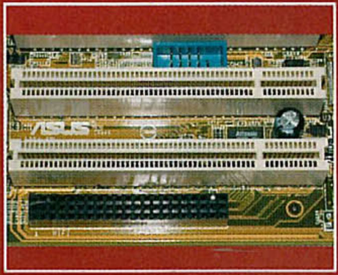
Northbridge-ul lui KT600 nu are nevoie de răcire activă

IDE



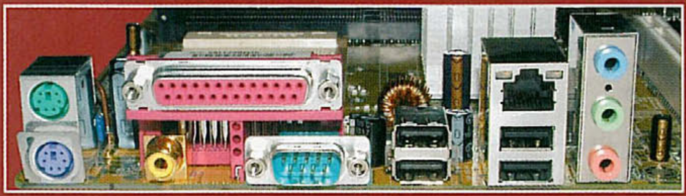
Conectorii IDE și cel de alimentare sunt așezați în paralel cu DIMM-urile de memorie

Slotul WiFi



Toate plăcile ASUS mai noi sunt dotate cu un slot proprietar pe care se vor putea conecta dispozitive wireless

Conectori



La conectorii audio standard ASUS a mai adăugat și pe cel S/PDIF Out

Performanțe jocuri: 0.688 • Performanțe sintetice: 0.745 • Dotări: 0.060 **1.493**

POVESTE VIA ATACA

VIA lansează KT600 pentru a înfrânge nForce2

Câștigarea supremației platformei Socket A de către nou venita NVIDIA, nu a calmat apele, poziția fruntașă fiind atacată constant de SiS și de acum devenitul challenger, VIA. Astfel, anul acesta VIA a lansat chipset-ul KT400A care aducea un spor denperformanță nesemnificativ față de mai vechiul KT400, cu promisiunea că mai târziu va lansa chipset-ul KT600 ce va detrona supremația NVIDIA. KT600 a fost lansat, la fel și revizia lui nForce2 care suportă frecvențe de bus de 400MHz. În testul nostru am opus lui KT600 cel mai performant chipset NVIDIA al momentului: nForce2 Ultra 400.

CEI DOI CONCURENȚI

ASUS A7V600-EAY este una dintre primele plăci de bază care implementează chipset-ul VIA KT600. ASUS a ales să nu implementeze multe lucruri obișnuite pe modelele sale Deluxe pentru a micșora costurile de producție. Această decizie a fost luată se pare după ce inițial aceste dotări au fost incluse în proiectul plăcii. Astfel se pot observa pe PCB-ul lui ASUS A7V600-EAY locurile destinate controller-ului RAID IDE și cel pentru Firewire. Totuși, ASUS a inclus un controller Gigabit Lan produs de către 3Com, unul Serial ATA cu capabilități RAID. De asemenea, codecul audio AD1980 SoundMAX este dotat cu o ieșire S/PDIF. PCB-ul lui ASUS A7V600-EAY nu este prea aglomerat, acest lucru datorându-se și faptului că nu sunt prezente prea multe chip-uri adiționale. ASUS dă dovadă de grijă pentru ușurarea instalării și utilizării produselor sale, prin rotunjirea marginilor PCB-ului, colorarea pinilor care se conectează la panoul frontal al carcasei și, nu în ultimul rând, prin manualul de utilizare foarte cuprinzător, de la descrierea procedurii de instalare până la conținutul BIOS-ului. Singura problemă notabilă a layout-ului lui ASUS A7V600-EAY este imposibilitatea instalării și dezinstalării modulelor de memorie când în slotul AGP este instalată o placă video.

EPOX EP-8RDA3 este una din primele plăci cu nForce2 Ultra 400 disponibilă în România, oferind astfel suport pentru procesoarele AthlonXP cu FSB-ul la 400MHz. Versiunea testată de noi este cea mai slabă din

Detalii tehnice

Model	ASUS A7V600-EAY	EPOX EP-8RDA3	ASUS A7N8X Deluxe
Chipset	KT600	nForce2 Ultra 400	nForce2
FSB	400MHz	400MHz	333MHz
Northbridge	VIA KT600	nForce2-128 SPP	nForce2 2 SPP
Răcire northbridge	Pasivă	Pasivă	Pasivă
Southbridge	VIA VT8237	nForce2 MCP	nForce2 MCP-T
AGP	1 8X	1 8X	1 8X
PCI	6	5	5
CNR	0	0	0
Tip memorie	DDR400	DDR400	DDR400
Memorie maximă	3GB	3GB	3GB
Serial ATA	■	□	■
ATA	ATA133	ATA133	ATA133
USB 2.0	6	4	6
Firewire	□	□	2
RAID	■	□	■
Audio onboard	AD1980 SoundMAX	CMI9739A	Sound Storm
LAN onboard	Gigabit Lan	□	3Com + NVIDIA

FARA SFARSIT NVIDIA

Ultra 400, cea mai nouă revizie de la NVIDIA

punct de vedere al dotărilor, existând şi o versiune bogat echipată numită EP-8RDA3+. Totuşi lipsa conectorilor Firewire, Serial ATA, Fast Ethernet sau RAID nu împiedică pe EPOX EP-8RDA3 să obţină performanţe la nivelul lui EP-8RDA3+, la un preţ de achiziţie mult mai accesibil. Layout-ul plăcii este bine aerisit datorită lipsei chip-urilor adiţionale.

PERFORMANŢĂ

Testele au relevat un câştigător clar din punct de vedere al performanţei. Chipset-ul KT600 a fost înfrânt de puternicul nForce2 Ultra 400 în aproape toate testele, singura victorie fiind înregistrată de ASUS A7V600-EAY în SiSoft Sandra Disk, însă aici diferenţa a fost minimă: 42 de puncte, adică puţin peste 0.1%. Diferenţele în jocuri ajung la până 9% în Quake 3 la rezoluţia de 640x480 pixeli.

OVERCLOCKING

La capitolul overclocking povestea se repetă, nForce2 Ultra 400 dovedindu-se din nou mai flexibil decât KT600. Acest lucru se datorează în principal faptului că VIA nu a implementat în chipset-ul său opţiunea de blocare a raportului PCI/AGP şi a frecvenţelor standard de funcţionare, acest lucru ducând la overclocking-ul tuturor plăcilor de extensie când se măreşte frecvenţa de bus a procesorului. Ambele plăci permit overclocking-ul procesorului de test AthlonXP 1800+ astfel: 2000+ pentru ASUS A7V600-EAY, respectiv 2100+ pentru EPOX EP-8RDA3. Din BIOS-ul ambelor plăci se pot seta tensiunile de alimentare a procesorului, memoriei şi slotului AGP, cu plaje mai largi pentru EPOX EP-8RDA3 care aduce în plus şi posibilitatea modificării tensiunii chipset-ului.

CONCLUZIE

Rezultatele testelor noastre au arătat că NVIDIA deţine în continuare şefia platformei Socket A, acest lucru neputând fi contestat. Însă VIA a reuşit să realizeze un produs performant, la un preţ mai mic care face ca orice placă de bază cu KT600, dotată cum se cuvine, să fie o alegere bună pentru utilizatorii care nu îşi doresc neapărat cel mai performant sistem Socket A.

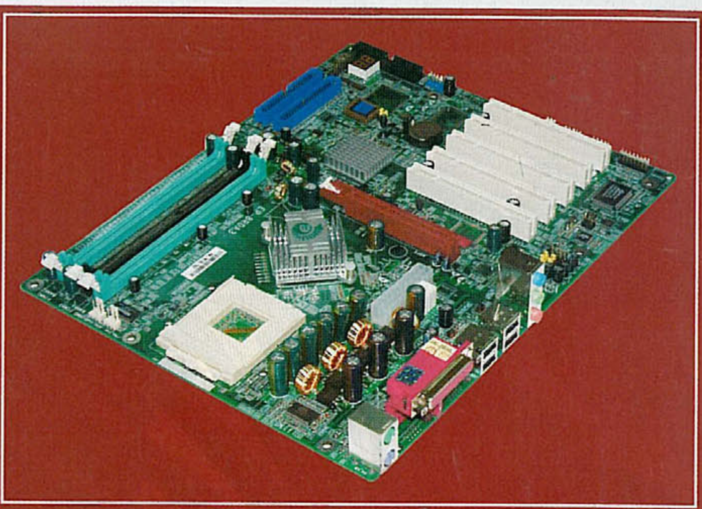
Ionuţ Popa

Overclocking

	A7V600-EAY	EP-8RDA3	A7N8X Deluxe
Modificare FSB	100-250MHz	100-250MHz	100-211MHz
Multiplicator	5X-20X	3X-24X	6.5X-17X
Voltaj procesor	1.75V-1.85V	1.4V-2.2V	1.75V-1.85V
Voltaj AGP	1.5V-1.8V	1.5V-1.8V	□
Voltaj DIMM	2.55V-2.85V	2.5V-2.9V	□
Setări BIOS /jump/dip	■ ■ □	■ ■ □	■ ■ □

Teste

	A7V600-EAY	EP-8RDA3	A7N8X Deluxe
Quake 3 (640x480)	230.1	250.8	242
Serious Sam (640x480)	155	164.1	165.5
3DMark2001 SE (640)	8629	9062	8999
Sandra Memory Int.	2001	2098	2167
Sandra Memory Flt.	1963	2002	1977
Sandra Dhrystone	4242	4246	4255
Sandra Whetstone	2124	2127	2147
Sandra Disk	27858	27816	27751
PC Mark CPU	4569	4722	4755
PC Mark Memory	2972	3581	3442

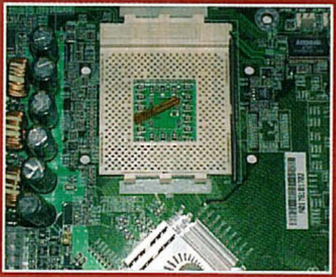


EPOX EP-8RDA3

85.6$+TVA Performanţă maximă cu preţ accesibil

Distribuitor: Depozitul de Calculatoare • Tel.: 021-221.73.77 Web: www.itshop.ro

Socket



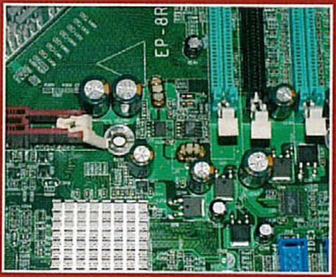
În mijlocul socket-ului se găseşte o probă pentru măsurarea temperaturii procesorului

Northbridge



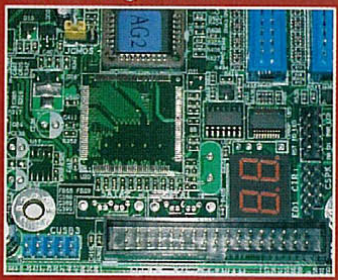
Un radiator pasiv cu sigla Epox tronează pe Northbridge-ul lui EP-8RDA3

DIMM-uri



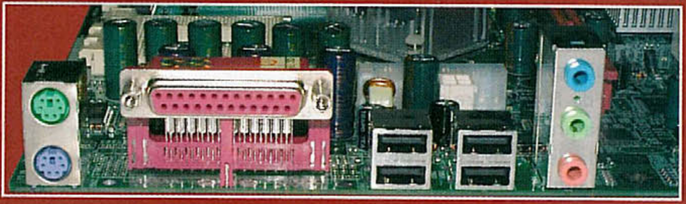
Placa video trebuie dezinstalată pentru a introduce noi module de memorie

Led de diagnosticare



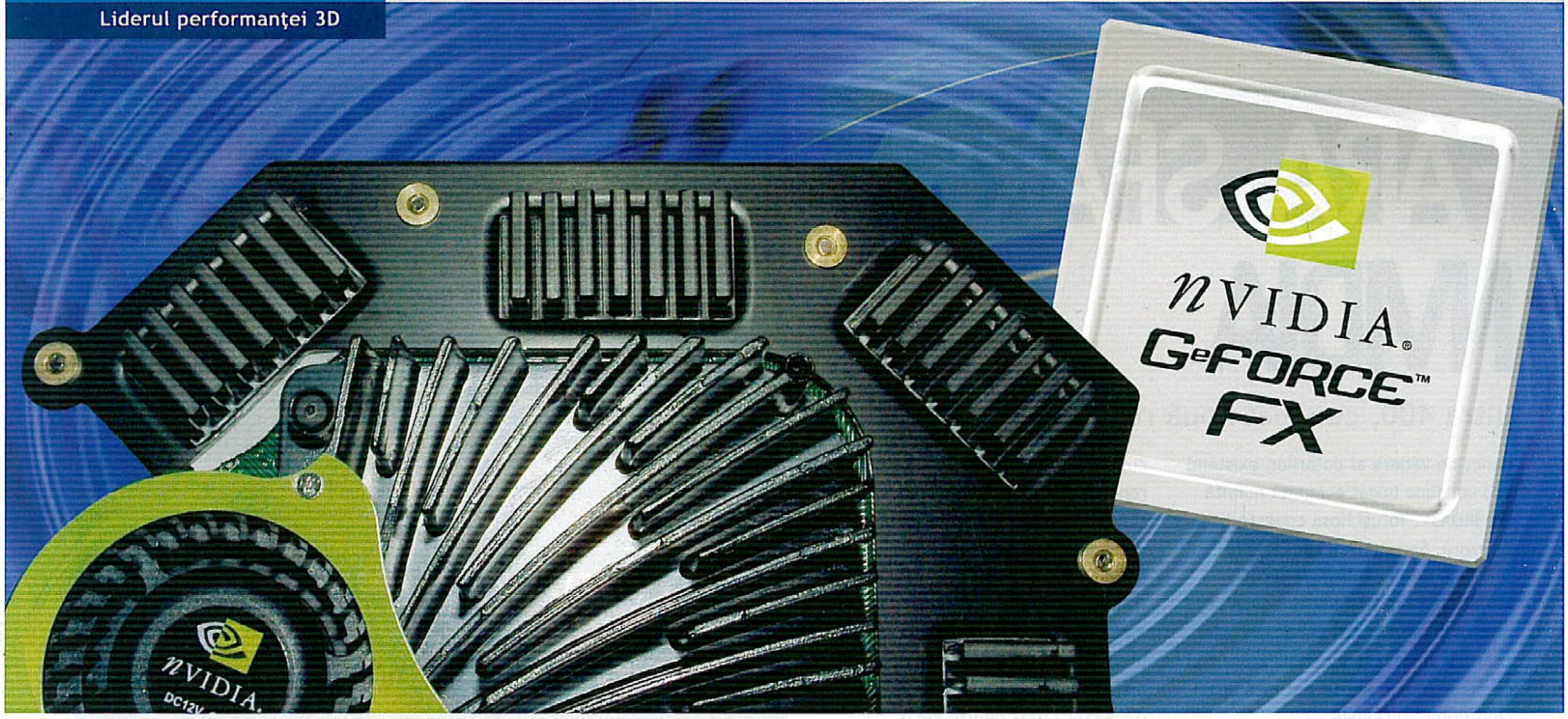
Epox EP-8RDA3 este dotată cu un led de diagnosticare a stării sistemului

Conectori



Conectorii lui EP-8RDA3 sunt foarte sărăcăcioşi

Performanţe jocuri: 0.734 • Performanţe sintetice: 0.781 • Dotări: 0.043 **1.558**



LIDERUL PERFORMANŢEI 3D

NVIDIA ISI TINE PROMISIUNEA

Odată cu lansarea lui Radeon 9700 Pro a început perioada de dominaţie ATI care este întreruptă acum de NVIDIA prin lansarea procesorului grafic GeForce FX 5900 Ultra

EŞECUL ÎNREGISTRAT DE CĂTRE NVIDIA cu GeForce FX5800 Ultra care a fost considerat un chipset zgomotos, scump şi nedisponibil la timp pe piaţă, a lăsat principalului competitor ATI un avans considerabil care s-a materializat în creşterea cotei de piaţă a producătorului canadian. NVIDIA nu a avut altceva de făcut în acest timp decât să îşi pregătească răspunsul. Acesta se numeşte NV35, numele popular fiind GeForce FX 5900 Ultra. Pentru a repara greşelile trecutului, NVIDIA a revizuit complet sistemul de răcire, a redus puterea consumată de chip-ul grafic prin scăderea frecvenţei de funcţionare şi prin maturizarea procesului tehnologic de producţie de 0.13microni. De asemenea, au fost înlocuite scumpele memorii DDR II, care de altfel creeau destule probleme, pentru GeForce FX 5900 Ultra optându-se la deja maturele memorii DDR.

Bus-ul memoriei a fost şi el mărit pentru a face faţă competiţiei de la 128 de biţi la 256 de biţi.

GeForce FX 5900 Ultra nu este o revoluţie, ci este o variantă cultivată de GeForce FX 5800 Ultra.

NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra a fost reprezentată în testul nostru de producătorul Leadtek, modelul

Comparaţie

	Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	Leadtek WinFast A310 TD Ultra MyVIVO	PowerColor Radeon 9600 Pro
Chipset	GeForce FX 5900 Ultra	Radeon 9800 Pro	GeForce FX 5600 Ultra	Radeon 9600 Pro
Memorie	256MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR
Frecvenţă chipset	450MHz	380MHz	350MHz	400MHz
Frecvenţă memorie	850MHz	680MHz	700MHz	675MHz
Rezultate teste				
Quake 3 1280	264.9	257	186.1	170.4
Quake 3 1600	233.4	223.6	133.8	116.7
3DMark2001SE 1280	12254	12452	8736	8905
3DMark2001SE 1600	10991	11256	7020	6862
Serious Sam 1280	133.1	123.3	97.3	109.4
Serious Sam 1600	121.8	115.8	69.5	75.7
UT2003 1280	137.14	130.48	79.18	77.32
UT2003 1600	116.89	100.4	55.63	50.78
Code Creatures 1280	37.8	36.2	16.4	19
Code Creatures 1600	30.2	28.1	12.6	15
Quake 3 1024 AA+AF	258.8	247.4	140.9	141.9
Serious Sam 1024 AA+AF	138.9	119.3	95.7	94.6
UT2003 1024 AA+AF	123.06	117.66	62.83	58.65
Code Creatures 1024 AA+AF	39	24.4	17	12.9
3DMark2001SE 1024 AA+AF	10957	10571	6918	6722
Aquamark 1024 AA+AF	54.1	52.9	31.1	31.7

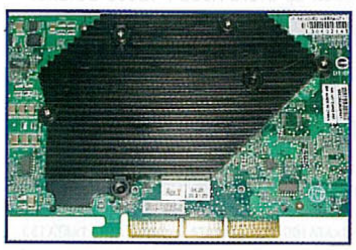
testat numindu-se WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO.

CONSTRUCŢIE

Prima diferenţă notabilă faţă de GeForce FX 5800 Ultra o reprezintă sistemul de răcire, că acum are în componenţă un cooler mai silenţios. Acesta are trei viteze de rotaţie, cea mai mică este destinată lucrului în aplicaţii 2D, cea de-a doua este folosită imediat ce o aplicaţie 3D este lansată, iar a treia este folosită doar în cazul în care temperatura chip-ului grafic atinge o anumită valoare. Pentru a menţine placa la temperaturi rezonabile s-a recurs la un radiator de dimensiuni foarte mari care acoperă şi chip-urile de memorie de pe ambele feţe ale plăcii. Datorită masivităţii sistemului de răcire Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO ocupă două sloturi în carcasă, ceea ce face ca primul slot PCI să fie nedisponibil instalării altor plăci de extensie. Ca şi GeForce FX 5800 Ultra, noul GeForce FX 5900 Ultra are nevoie de un conector Molex de 12V pentru asigurarea optimului de putere gurmandului chipset NVIDIA. Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO respectă în totalitate designul de referinţă NVIDIA în ceea ce priveşte plăcile echipate cu GeForce FX 5900 Ultra. Greutatea şi dimensiunile plăcii sunt mai mici decât cele ale plăcii de referinţă GeForce FX 5800 Ultra, însă mult mai mari dacă sunt comparate cu cele ale lui Radeon 9800 Pro.



➲ Cooler-ul de dimensiuni mici are trei turaţii diferite de lucru



➲ Radiatorul masiv se întinde şi pe spatele plăcii



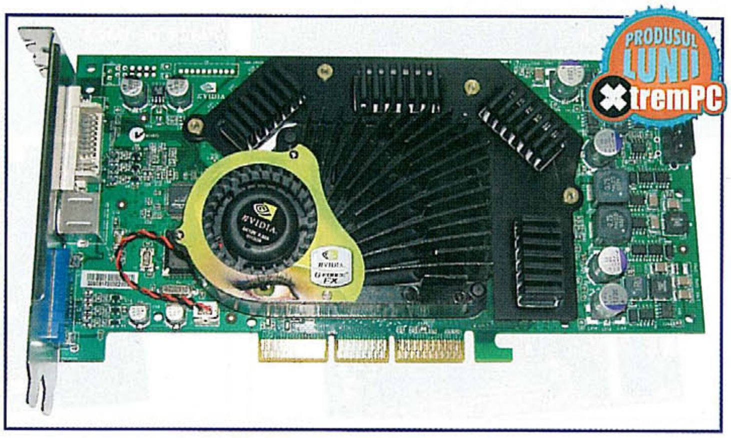
➲ Din cauza sistemului de răcire placa ocupă două sloturi în carcasă

DOTĂRI

În pachetul lui Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO găsim un adaptor DVI-VGA, un cablu pentru conectorul VIVO, un cablu AV şi unul S-Video pentru televizor precum şi cablul de alimentare suplimentar. Acestuia din urmă i se poate reproşa lungimea prea mică ce poate crea neajunsuri în momentul instalării în sistem. Pachetul software al lui Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO este foarte bogat şi include pe lângă CD-ul cu driveri jocurile Gun Metal, Big Mutha Truckers, software-ul de editare video Ulead Cool 3D, DVD MovieFactory şi Video Studio 7. Pe placă sunt disponibili cei doi conectori VGA şi DVI pentru transmiterea semnalului către monitoare precum şi conectorul VIVO. Soft-ul livrat împreună cu Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO permite capturarea şi editarea semnalului video de la mai multe surse, ceea ce face din această placă nu doar cel mai rapid accelerator grafic al momentului, ci şi o soluţie de editare completă. Per total dotările lui Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO sunt la înălţime dacă sunt comparate cu ceea ce oferă ceilalţi producători pentru produsele lor de vârf.

PERFORMANŢĂ

Din punct de vedere al puterii de procesare GeForce FX 5900 Ultra este cel mai rapid accelerator grafic al momentului. Testele noastre au relevat o diferenţă constantă în faţa principalului concurent: ATI Radeon 9800 Pro. Diferenţele nu sunt foarte mari, ele nefiind vizibile cu ochiul liber. Spre exemplu, în Quake 3 diferenţa este de aproximativ 3% în favoarea lui Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO. Cea mai mare diferenţă s-a înregistrat la rezoluţia de 1600x1200 pixeli în testul Unreal Tournament 2003 unde GeForce FX 5900 Ultra a avut un avans de peste 16%. Diferenţele între cele două chipset-uri cresc odată cu creşterea rezoluţiei şi activarea funcţiilor de



➲ Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO respectă design-ul de referinţă NVIDIA

Anti-Aliasing şi Anisotrophic Filtering. Aici se observă avantajul în lăţime de bandă înregistrat de Leadtek WinFast A350 TDH Ultra MyVIVO datorită frecvenţei de funcţionare a memoriei, superioare lui Radeon 9800 Pro. De asemenea, arhitectura lui GeForce FX 5900 Ultra, derivată din GeForce FX 5800 Ultra este responsabilă pentru performanţele în momentul activării Anti-Aliasingului şi Anisotrophic Filteringului.

CONCLUZIE

NVIDIA reuşeşte cu GeForce FX 5900 Ultra să revină în vârful piramidei acceleratoarelor grafice din punct de vedere al performanţei înregistrate. Singurele impedimente care pot umbri succesul acestui chipset sunt legate de preţul de achiziţie foarte mare şi disponibilitatea pe piaţă a unui număr suficient de plăci. Până în acest moment NVIDIA şi-a respectat promisiunea de a lansa câte un chip grafic la fiecare şase luni, o perioadă foarte scurtă care se pare a pus probleme gigantului din Santa Clara la începutul acestui an.

Ionuţ Popa

Contact	
Distribuitor	Skin Media
Telefon	021-231.50.97
Preţ / Garanţie	560€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce FX5900 Ultra
Memorie	256MB
Frecvenţă chipset/memorie	450MHz/850MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biţi
Conectori	DVI, VGA, VIVO

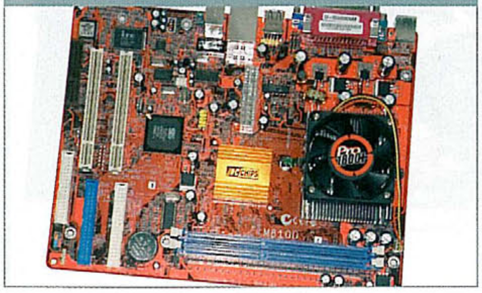
Performanţe			
Sintetice:	2.024	Dotări:	0.085
Jocuri:	4.190	Verdict:	6.299

Detalii tehnice

	ATI Radeon 9800 PRO	NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra
Tehnologia GPU	256-bit	256-bit
Proces de fabriacţie	0.15 Microni	0.13 Microni
Număr tranzistoare	107 Milioane	130 Milioane
Bus Memorie	256-bit DDR/DDR2	256-bit DDR
Lăţime de bandă memorie	21.8GB/s	27.2GB/s
Mod FSAA maxim	6x	4x
Rată transformare poligoane	380 M Triunghiuri/s	315 M Tringhiuri/s
AGP Bus	1x/2x/4x/8x	1x/2x/4x/8x
Memorie	128/256MB	128/256MB
Frecvenţă GPU	380MHz	450MHz
Frecvenţă memorie	340MHz (680 DDR)	425MHz (850 DDR)
Pixel Pipeline-uri	8	4 pt. color & Z; 8 pt. z 8 pt. stencil; 8 pt. texture
Unităţi de texturare per conductă de randare	1	1
Unităţi de texturare per unităţi de texturare	8	16
Versiune Vertex Shader	2	2
Versiune Pixel Shader	2	2
Generaţie DirectX	9	9.0 (+)
Ieşiri monitoare	2	2
RAMDAC	2 x 400MHz	2 x 400MHz
Biţi per canal de culoare	10	10

Placă de bază

EagleTEC M810D



M810D face parte din seria de plăci de bază de la EagleTEC, cu procesor integrat, de data acesta fiind un AMD Duron la 1.2GHz.

AVANTAJE

Pe lângă procesorul integrat, EagleTEC M810D mai oferă şi o placă video, placă de sunet, controller Lan şi patru porturi USB 2.0. Unităţile de stocare se pot conecta la interfaţa ATA133. Dimensiunile mici ale plăcii permit instalarea acesteia în carcase de mărimi reduse, conectarea la un monitor LCD scăzând foarte mult spaţiul ocupat pe birou. EagleTEC dă dovadă de grijă la proiectarea lui M810D, acest lucru fiind vizibil din layout-ul aerisit al plăcii, rotunjirea colţurilor PCB-ului şi colorarea pentru o identificare uşoară a conectorilor pentru partea frontală a carcasei.

PERFORMANŢE

Deşi pe cooler-ul procesorului se poate observa inscripţia "PRO 1800+", performanţa sistemului Duron nu se ridică la nivelul unui Athlon XP 1800+. Sistemul nu poate fi dotat cu o placă video AGP, la dispoziţie stând doar două sloturi PCI şi unul CNR. Din BIOS nu avem posibilitatea să setăm parametrii procesorului, overclocking-ul fiind astfel imposibil de realizat.

CONCLUZIE

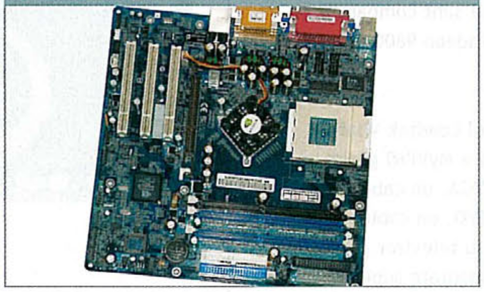
EagleTEC M810D este o placă de bază destinată în principal integratorilor şi celor dornici să-şi construiască un PC, dar au la dispoziţie un buget redus.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	85.17$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A / SiS740+SiS962L / 266MHz
Sloturi	2 PCI/1 CNR
Memorie / Capacitate	DDR266 / 1GB
Conectori	4xUSB 2.0, Lan
ATA / RAID	2xATA133 / Nu
Extra	Procesor onboard Duron 1200MHz, placă video
Overclocking	
FSB / Multiplicator	Nu / Nu
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu

Teste			
Quake3 640x480	48.2	Sandra Mem. Int	1000
Serious Sam 640x480	18.4	Sandra Mem. Float	965
3DMark2001SE 640x480	1388	Sandra CPU Dhrystone	3293
PCMark2002 CPU	3225	Sandra CPU Whetstone	1661
PCMark2002 Memorie	1784	Sandra Disk	28121
Performanţe			
Sintetice:	0.507	Dotări:	0.045
Jocuri:	0.112	Verdict:	0.664

Placă de bază

Shuttle MN31N



Pornind de la chipset-ul NVIDIA nForce 2 cu grafică integrată, Shuttle propune placa de bază MN31N în format Micro ATX.

AVANTAJE

Placa video integrată are un nivel de performanţă egal cu cel al unui GeForce4 MX440 normal, ceea ce permite rularea în condiţii optime a jocurilor bazate pe DirectX 7. Formatul MicroATX permite instalarea în carcase cu dimensiuni reduse. Pe partea de conectare, Shuttle MN31N este dotată cu patru conectori USB 2.0, unul Lan, unităţile de stocare interne conectându-se la unul dintre cele două canale IDE ATA133. Layout-ul plăcii nu impresionează în mod deosebit, însă nici nu avem nimic de reproşat.

PERFORMANŢE

Chipset-ul nForce 2 este recunoscut ca fiind cel mai performant la momentul actual pentru platforma Socket A. Astfel, la cuplarea lui Shuttle MN31N cu un procesor puternic şi o placă video de ultimă generaţie sistemul face faţă cu succes celor mai noi aplicaţii şi jocuri. Singura opţiune de overclocking prezentă în BIOS este cea de modificare a frecvenţei de bus a procesorului, voltajele componentelor principale neputând fi alterate.

CONCLUZIE

Shuttle MN31N este o alegere bună pentru cei care vor un computer de dimensiuni reduse, dar nu sunt dornici să facă rabat la performanţe.

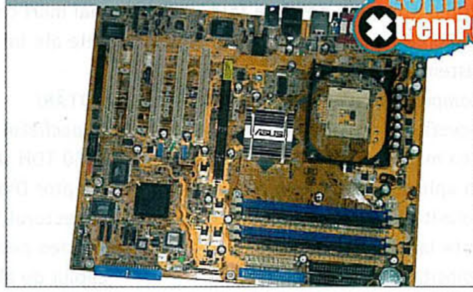
Contact	
Distribuitor	FIT Distribution
Telefon	021-231.09.22
Preţ / Garanţie	105$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket A / nForce 2 IGP+MCP-T / 333MHz
Sloturi	1 AGP/3 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 3GB
Conectori	4xUSB 2.0, Lan
ATA / RAID	2xATA133 / Nu
Extra	Placă video
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-200MHz / Nu
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Nu / Nu / Nu / Nu

Teste			
Quake3 640x480	247.9	Sandra Mem. Int	2089
Serious Sam 640x480	162.7	Sandra Mem. Float	1988
3DMark2001SE 640x480	8870	Sandra CPU Dhrystone	4230
PCMark2002 CPU	4710	Sandra CPU Whetstone	2119
PCMark2002 Memorie	3560	Sandra Disk	27499
Performanţe			
Sintetice:	0.735	Dotări:	0.042
Jocuri:	0.724	Verdict:	1.501

Placă de bază

ASUS P4C800 Deluxe

PRODUSUL LUNII XtremPC



Cel mai performant chipset al momentului, Intel Canterwood, este implementat de ASUS în P4C800 Deluxe.

AVANTAJE

Dotările lui ASUS P4C800 Deluxe, deşi nu includ plăcuţe adiţionale, satisfac până şi cei mai exigenţi utilizatori. Nu lipsesc porturile USB 2.0, Firewire, controller-ul Gigabit Lan, precum şi 4 porturi Serial ATA. Layout-ul plăcii este foarte aerisit, de remarcat fiind poziţionarea slotului AGP care nu incomodează montarea modulelor de memorie atunci când în sistem avem instalată placa video. ASUS a mai dotat P4C800 Deluxe cu un slot Wi-Fi proprietar.

PERFORMANŢE

P4C800 Deluxe este momentan vârful de gamă ASUS pentru platforma Intel, oferind performanţe excelente, la care se adaugă stabilitatea în timpul folosirii şi capacitatea foarte bună de overclocking. Astfel, în teste am reuşit să ridicăm frecvenţa de funcţionare a procesorului de la 2.4GHz la 3.3GHz, fără a fi nevoiţi să modificăm voltajul core-ului, ci doar mărind FSB-ul la 275MHz, obţinând Quad Pumped 1.1GHz. La rularea testului Quake 3 la rezoluţia de 640x480 pixeli am obţinut 280.5FPS.

CONCLUZIE

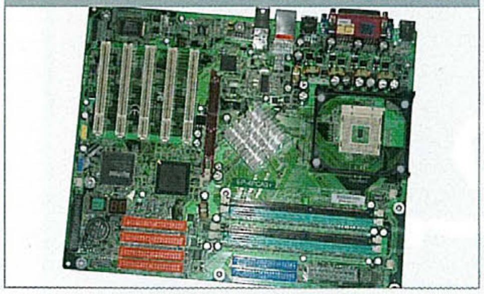
Cei care doresc cea mai performantă placă a momentului, indiferent de costuri, vor fi foarte mulţumiţi de ceea ce oferă ASUS P4C800 Deluxe.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	208.65$ / 36 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I875P+ICH5 / 800MHz
Sloturi	1 AGP Pro/5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB
Conectori	4 USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Sound
ATA / RAID	2xATA100, 2xSerial ATA/2xSerial ATA, 1xATA133
Extra	-
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-400MHz / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake3 640x480	342.8	Sandra Mem. Int	4854
Serious Sam 640x480	179.5	Sandra Mem. Float	4844
3DMark2001SE 640x480	10506	Sandra CPU Dhrystone	5569
PCMark2002 CPU	6003	Sandra CPU Whetstone	4868
PCMark2002 Memorie	8257	Sandra Disk	27937
Performanţe			
Sintetice:	1.441	Dotări:	0.062
Jocuri:	1.150	Verdict:	2.653

Placă de bază

EPOX 4PCA3+



Cea mai puternică placă de bază EPOX a momentului se numește 4PCA3+ și integrează chipset-ul Intel Canterwood.

AVANTAJE

Ținând cont că Intel Canterwood a fost proiectat ca un chipset pentru segmentele desktop și workstation, EPOX a decis să doteze 4PCA3+ cu posibilitatea de conectare a cât mai multor unități de stocare. Pe EPOX 4PCA3+ avem controller-ul RAID Serial ATA, cu două canale integrate în southbridge-ul chipset-ului I875P plus un controller HighPoint HPT374 cu patru canale ce permite la rândul lui conectarea a opt dispozitive de stocare. Dacă ținem cont și de cele două canale IDE normale, ajungem la un total de 14 unități de stocare conectabile.

PERFORMANȚE

Epox 4PCA3+ s-a comportat foarte stabil în teste, performanțele fiind și ele la un nivel foarte ridicat. Prin overclocking am reușit să ridicăm frecvența de funcționare a procesorului de test la 3.12GHz, prin creșterea FSB-ului până la valoarea de 260MHz, adică 1040MHz. Rulând în aceste condiții testul Quake 3 am reușit să obținem 267.9FPS.

CONCLUZIE

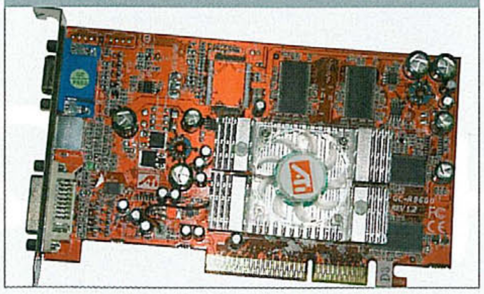
Posibilitățile multiple de conectare și performanța ridicată fac din EPOX 4PCA3+ un concurent puternic pentru toate soluțiile Intel Canterwood actuale.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	162.53$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Socket / Chipset / FSB	Socket 478 / I875P+ICH5R / 800MHz
Sloturi	1 AGP/5 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB
Conectori	4 USB 2.0, Gigabit Lan
ATA / RAID	2xATA100 / 4xATA133, 2xSerial ATA
Extra	Led de diagnosticare
Overclocking	
FSB / Multiplicator	100-350 / Da
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Da / Nu

Teste			
Quake3 640x480	333.2	Sandra Mem. Int	4819
Serious Sam 640x480	175.6	Sandra Mem. Float	4893
3DMark2001SE 640x480	10330	Sandra CPU Dhrystone	4630
PCMark2002 CPU	5981	Sandra CPU Whetstone	4638
PCMark2002 Memorie	7665	Sandra Disk	27880
Performanțe			
Sintetice:	1.374	Dotări:	0.066
Jocuri:	1.122	Verdict:	2.562

Placă video

GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro Lite



GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro Lite are la bază specificațiile ATI pentru Radeon 9600 Pro la care s-au adăugat 128MB de memorie, aceasta având însă o frecvență de lucru mai scăzută.

AVANTAJE

GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro Lite este dotat cu interfețele cele mai întâlnite în momentul actual, adică VGA, DVI și TV Out. Pentru acesta din urmă este livrat și cablul aferent. Un conector VIVO ar fi adăugat un surplus de atractivitate produsului, dar și prețul ar fi fost mai ridicat. În pachet mai găsim un adaptor DVI-VGA și trei CD-uri cu driveri, player-ul CyberLink PowerDVD și versiunea completă a jocului Delta Force Black Hawk Down. În timpul funcționării, ledurile cu care este dotat ventilatorul chip-ului grafic se aprind în roșu, albastru și verde.

PERFORMANȚE

Datorită frecvențelor scăzute de funcționare ale memoriei, performanța lui GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro Lite este mai scăzută decât cea a plăcilor dotate cu chipset-ul Radeon 9600 Pro. Cei 256MB de memorie ai plăcii nu sunt răciți activ și se încălzesc destul de tare.

CONCLUZIE

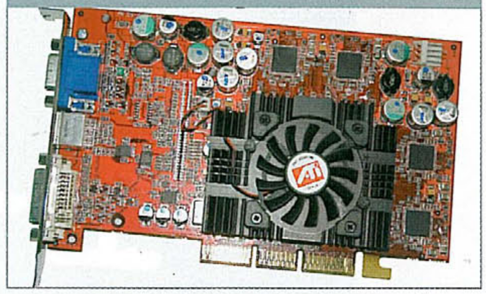
GigaCube Game Buster Radeon 9600 Pro Lite se adresează celor ce doresc o placă video cu performanțe apropiate de Radeon 9600 Pro, dar cu un preț mai accesibil.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91 / 021-221.73.77
Preț / Garanție	175.5€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9600 Pro
Memorie	256MB
Frecvență chipset/memorie	398MHz / 406MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biți
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	135.6	UT 2003 1280	57.6
Quake 3 1600	91	UT 2003 1600	36.23
Serious Sam 1280	90.1	Quake 3 1024 AA	106.9
Serious Sam 1600	55.3	Serious Sam 1024 AA	65.7
CodeCreatures 1280	16.3	UT 2003 1024 AA	46.17
CodeCreatures 1600	21.3	CodeCreatures 1024 AA	10.6
3DMark2001SE 1280	7312	3DMark2001SE 1024 AA	5414
3DMark2001SE 1600	5068	Aquamark 1024 AA	26.9
Performanțe			
Sintetice:	0.991	Dotări:	0.085
Jocuri:	1.834	Verdict:	2.910

Placă video

Powercolor Radeon 9500 Evil Commando X



Seria de plăci video Powercolor cu chipset-uri ATI se numește Evil Commando și are în componență și o variantă cu chipset Radeon 9500.

AVANTAJE

Powercolor a decis să își doteze Radeon-ul 9500 Evil Commando X cu conectori VGA, DVI și TV Out, permițând astfel afișarea imaginii pe toate tipurile de display-uri existente pe piață. Singurul lucru care poate fi reproșat pe partea de dotări hardware este lipsa conectorilor VIVO și a radiatoarelor pe memorii. Pe partea de software nu avem jocuri livrate, însă găsim utilitarul InterVideo WinDVD 4.0 pentru redarea filmelor DVD.

PERFORMANȚE

Performanțele plăcii se situează puțin sub nivelul unui GeForce4 Ti4200, pe care reușește să îl depășească uneori. Avantajele lui Powercolor Radeon 9500 Evil Commando X constau în suportul pentru Directx9 și interfața AGP 8X. Bus-ul memoriei este și el pe 256 de biți, un avantaj care se observă la rezoluții mari și în momentul activării antialiasing-ului și filtrării anisotropice.

CONCLUZIE

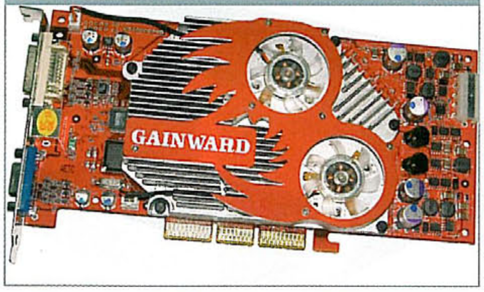
Pentru un preț puțin mai mare se poate achiziționa o placă cu chipset Radeon 9600 Pro sau GeForce FX 5600 Ultra, care oferă o performanță semnificativ crescută. Totuși, Powercolor Radeon 9500 Evil Commando X oferă avantajul implementării celor mai noi tehnologii.

Contact	
Distribuitor	ProCA România
Telefon	021-323.82.00
Preț / Garanție	155$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9500
Memorie	128MB
Frecvență chipset/memorie	277MHz/540MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biți
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	132.8	UT 2003 1280	49.62
Quake 3 1600	92.3	UT 2003 1600	36.01
Serious Sam 1280	85.7	Quake 3 1024 AA	108.6
Serious Sam 1600	57.6	Serious Sam 1024 AA	53
CodeCreatures 1280	21.7	UT 2003 1024 AA	40.94
CodeCreatures 1600	12.1	CodeCreatures 1024 AA	10.2
3DMark2001SE 1280	7995	3DMark2001SE 1024 AA	5516
3DMark2001SE 1600	5970	Aquamark 1024 AA	22.1
Performanțe			
Sintetice:	0.993	Dotări:	0.080
Jocuri:	1.732	Verdict:	2.806

Placă video

Gainward FX PowerPack! Ultra/1200 XP Golden Sample



Deşi numele poate părea confuz, Gainward FX PowerPack! Ultra/1200 XP Golden Sample este o placă video cu chipset-ul NVIDIA GeForce FX 5900.

AVANTAJE

Sistemul de răcire este foarte silenţios, radiatorul folosit având dimensiuni mari, răcirea activă fiind făcută de două ventilatoare cu leduri albastre. Ornamentele prezente pe radiator sunt plăcute vederii. Spre deosebire de alte soluţii, GeForce FX 5900, Gainward FX PowerPack! Ultra/1200 XP Golden Sample are nevoie de doar un slot pentru instalarea în carcasă. În pachet sunt livrate cablurile VIVO, un adaptor DVI la VGA, precum şi software-ul de editare video InterVideo WinDVD.

PERFORMANŢE

Rezultatele din teste ale lui Gainward FX PowerPack! Ultra/1200 XP Golden Sample sunt mai bune decât cele înregistrate de plăcile Radeon 9800 Pro. Utilitarul de monitorizare ExperTool are o setare Enhanced Performance de creştere a performanţei care măreşte frecvenţele de funcţionare ale plăcii la 440MHz pentru procesorul grafic şi 900MHz pentru memorie. În manualul plăcii se specifică faptul că Gainward nu oferă garanţie plăcii dacă frecvenţele sunt setate peste cele Enhanced Performance.

CONCLUZIE

Performanţele excelente ale lui Gainward FX PowerPack! Ultra/1200 XP Golden Sample şi dotările bune sunt eclipsate doar de preţul ridicat.

Contact	
Distribuitor	Caro Group, Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-313.71.09 / 021-221.73.77
Preţ / Garanţie	467.2€ / 36 luni

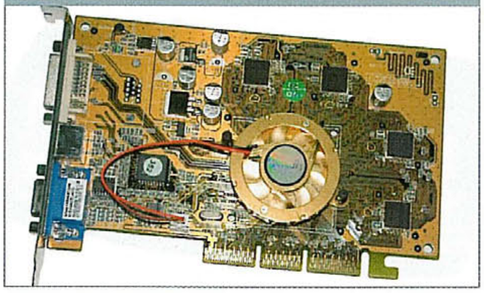
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce FX 5900
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset/memorie	400MHz/850MHz
AGP	8X
Bus memorie	256 biţi
Conectori	DVI, VGA, VIVO

Teste			
Quake 3 1280	261.1	UT 2003 1280	134.48
Quake 3 1600	225.7	UT 2003 1600	109.98
Serious Sam 1280	130.7	Quake 3 1024 AA	247.2
Serious Sam 1600	117.2	Serious Sam 1024 AA	135.2
CodeCreatures 1280	35.1	UT 2003 1024 AA	112.16
CodeCreatures 1600	27.9	CodeCreatures 1024 AA	35.1
3DMark2001SE 1280	11621	3DMark2001SE 1024 AA	10400
3DMark2001SE 1600	10582	Aquamark 1024 AA	52.3

Performanţe			
Sintetice:	1.912	Dotări:	0.085
Jocuri:	4.019	Verdict:	6.016

Placă video

Mercury GeForce 4 MX440



Mercury oferă prin GeForce 4 MX440 o placă video entry-level care oferă capabilităţi de conectare multi-display.

AVANTAJE

Mercury reuşeşte să ofere, în plus faţă de conectorul VGA, unul DVI pentru conectarea ecranelor LCD, precum şi ieşire pentru televizor. În pachetul plăcii găsim manualul plăcii, cablul TV-Out, CD-ul cu driveri şi cel cu aplicaţia CyberLink PowerDVD. PCB-ul plăcii are o culoare aurie, în ton cu cea a cooler-ului.

PERFORMANŢE

Rezultatele obţinute de Mercury GeForce 4 MX440 în teste nu sunt strălucite. Acest lucru este vizibil cel mai bine în momentul în care se activează Anti-Aliasing-ul şi Anisotrophic Filtering-ul. Din punct de vedere al stabilităţii nu se poate reproşa decât blocarea în 3DMark2001SE în diverse stadii, care a dus la imposibilitatea obţinerii de rezultate. Trebuie menţionat că GeForce 4 MX400 nu este capabil să ruleze cu Anisotrophic Filtering setat la 8X, testele fiind realizate la 2X. De asemenea, testele care au nevoie de Pixel Shader nu pot fi rulate datorită lipsei suportului pentru această tehnologie.

CONCLUZIE

Amatorii de afişare multi-display, care nu sunt neapărat interesaţi de performanţele în jocuri, pot să îşi îndrepte atenţia către Mercury GeForce 4 MX440.

Contact	
Distribuitor	ProVision
Telefon	021-321.15.68
Preţ / Garanţie	49$ / 24 luni

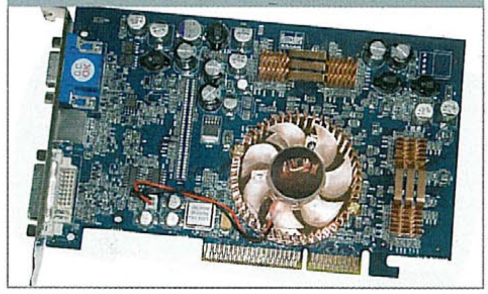
Detalii tehnice	
Chipset	GeForce 4 MX440
Memorie	64MB
Frecvenţă chipset/memorie	275MHz/512MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	DVI, VGA, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	128.7	UT 2003 1280	34.96
Quake 3 1600	88.6	UT 2003 1600	24.99
Serious Sam 1280	64.5	Quake 3 1024 AA	49.8
Serious Sam 1600	45.5	Serious Sam 1024 AA	28.8
CodeCreatures 1280	-	UT 2003 1024 AA	14.19
CodeCreatures 1600	-	CodeCreatures 1024 AA	-
3DMark2001SE 1280	-	3DMark2001SE 1024 AA	2575
3DMark2001SE 1600	-	Aquamark 1024 AA	9.5

Performanţe			
Sintetice:	-	Dotări:	-
Jocuri:	-	Verdict:	-

Placă video

Hercules 3D Prophet 9600 Pro



3D Prophet 9600 Pro este implementarea Hercules a chipset-ului ATI Radeon 9600 Pro.

AVANTAJE

Hercules şi-a pus, ca de obicei, amprenta pe produsele sale, deviind de la designul de referinţă ATI în ceea ce priveşte sistemul de răcire. Procesorul grafic este răcit de un cooler de cupru circular, al cărui ventilator are leduri albastre ce se aprind în timpul funcţionării. Memoriile sunt şi ele răcite prin intermediul unor radiatoare de cupru. În pachetul lui 3D Prophet 9600 Pro găsim un cablu TV Out, un adaptor DVI-VGA, precum şi un pachet software format din player-ul PowerDVD şi jocul Vietcong în variantă completă.

PERFORMANŢE

Din punct de vedere al performanţelor, Hercules 3D Prophet 9600 Pro se situează printre cele mai rapide plăci cu chipset-ul Radeon 9600 Pro, lucru de aşteptat ţinând cont de faptul că Hercules a respectat designul de referinţă ATI. Totuşi, datorită sistemului de răcire mai performant, am reuşit să facem overclocking procesorului grafic până la 435MHz şi memoriei până la 660MHz, fără să apară anomalii ale afişării imaginii pe monitor.

CONCLUZIE

Hercules 3D Prophet 9600 Pro reprezintă o alegere excelentă pentru cei care îşi doresc o placă video cu chipset-ul Radeon 9600 Pro.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preţ / Garanţie	173€ / 36 luni

Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9600 Pro
Memorie	128MB
Frecvenţă chipset/memorie	400MHz/606MHz
AGP	8X
Bus memorie	128 biţi
Conectori	VGA, DVI, TV Out

Teste			
Quake 3 1280	176.7	UT 2003 1280	72.95
Quake 3 1600	118.6	UT 2003 1600	47.39
Serious Sam 1280	106.6	Quake 3 1024 AA	138.7
Serious Sam 1600	71.5	Serious Sam 1024 AA	78.2
CodeCreatures 1280	18.7	UT 2003 1024 AA	78.2
CodeCreatures 1600	14.6	CodeCreatures 1024 AA	15
3DMark2001SE 1280	8560	3DMark2001SE 1024 AA	6521
3DMark2001SE 1600	6541	Aquamark 1024 AA	42.1

Performanţe			
Sintetice:	1.211	Dotări:	0.090
Jocuri:	2.415	Verdict:	3.716

Imprimanta Foto

Epson Stylus Photo 915



Este o imprimantă „stand alone", deoarece poate tipări fără să fie conectată la calculator. Este dotată cu un slot PCMCIA și cu o tehnologie proprie de prelucrare foto.

PRIMA IMPRESIE

Prin intermediul unor suporți speciali (foarte ușor de montat) se pot utiliza role de hârtie fotografică de diverse dimensiuni (cu o lățime maximă de 210mm).

TEHNOLOGII

Folosește un cartuș color cu 5 nuanțe (light cyan, cyan, light magenta, magenta, yellow) pentru obținerea unor rezultate foarte bune în imprimarea fotografiilor. Epson Stylus Photo 915 poate tipări fără margini albe.

TESTE

A reușit să obțină un timp bun pe setarea fast atât în testul de text (1 minut și 25 de secunde) cât și pentru documentul mixt (text și imagini): 2 minute și 10 secunde. Prețul inițial este mic (199€), însă costul pe pagină este ridicat: 0.10€/pagină color, 0.075€/pagină monocrom și 0.45€ pentru pagină foto. Imprimanta monitorizează în permanență nivelul de cerneală din cartușe, afișându-l în momentul procesului de tipărire.

CONCLUZIE

Tehnologiile de printare foto și dotările bune fac din Epson Stylus Photo 915 un adevărat mini-laborator foto pentru acasă.

Contact	
Distribuitor	MB Distribution
Telefon	021-230.03.14
Preț / Garanție	199€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip imprimantă	Foto inkjet
Conectare	USB 1.1
Memorie	32KB
Rezoluție maximă	5760dpi
Viteza maximă tipărire	7.8ppm
Capacitate totală tăvi	100
Pagini pe lună	N/A
Format media	Maxim A4
Dimensiuni	467x547x302mm
Greutate	5.25kg

Teste			
Prima pagina mixt-normal	51''	Mixt-normal	1.44ppm
Prima pagina text-normal	44''	Text-normal	1.68ppm
Prima pagina mixt-fast	24''	Mixt-fast	2.3ppm
Prima pagina text-fast	21''	Text-fast	3.52ppm
Performanțe			
Calitate text	9	Dotări	8.5
Imagine/foto	9/9.5	Verdict	86.57

Imprimanta Foto

Epson Stylus Photo 900



Epson Stylus Photo 900 are o rezoluție maximă de 5760dpi, posibilă doar dacă se folosește hârtie specială fotografică.

PRIMA IMPRESIE

Carcasa este realizată dintr-un plastic argintiu, iar tăvița extensibilă ajută la economisirea spațiului de pe birou.

TEHNOLOGII

Epson Stylus Photo 900 poate tipări pe suprafața discurilor CD-R sau DVD prin simpla atașare a unei tăvițe speciale. Tehnologia Print Image Matching™II optimizează automat tipărirea imaginilor realizate cu o cameră foto digitală.

TESTE

Viteza în teste a fost foarte mică, cele 5 pagini (conținut mixt text și imagini pe setarea "Text&Photo") au fost imprimate în 8 minute și 28 de secunde. Cu setări optimizate pentru viteză, Epson Stylus Photo 900 a tipărit paginile acestui document în 3 minute și 35 de secunde. Chiar dacă în acest caz durata a fost mult mai mică, diferența de calitate între cele două setări (normal și viteză) nu este foarte mare. Pe modul "Draft" calitatea textului scade foarte mult, fiind foarte obositor de citit.

CONCLUZIE

Epson Stylus Photo 900 oferă o calitate bună a textului și a imaginilor, la viteză foarte mică de imprimare.

Contact	
Distribuitor	MB Distribution
Telefon	021-230.03.14
Preț / Garanție	250€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip imprimantă	Foto inkjet
Conectare	USB 1.1, paralel
Memorie	32KB
Rezoluție maximă	5760dpi
Viteza maximă tipărire	9ppm
Capacitate totală tăvi	100
Pagini pe lună	N/A
Format media	Maxim A4
Dimensiuni	493x546x302mm
Greutate	6.9kg

Teste			
Prima pagina mixt-normal	1' 44''	Mixt-normal	0.59ppm
Prima pagina text-normal	44''	Text-normal	1.47ppm
Prima pagina mixt-fast	50''	Mixt-fast	1.39ppm
Prima pagina text-fast	22''	Text-fast	4.28ppm
Performanțe			
Calitate text	9.5	Dotări	8.5
Imagine/foto	9/9	Verdict	86.25

Imprimantă Laser monocrom

Epson EPL-5900



Epson EPL-5900 se poate conecta atât prin portul paralel, cât și prin intermediul portului USB 1.1.

PRIMA IMPRESIE

Dimensiunile reduse permit amplasarea pe birou, însă capacitatea mică a casetei de alimentare cu hârtie (doar 150 coli) face aproape imposibilă partajarea imprimantei într-o rețea de peste 5 stații de lucru. Timpul de încălzire este de doar 21 de secunde.

TEHNOLOGII

Este dotată cu un procesor RISC la 200MHz și memorie de 8MB (maxim 136MB). Rezoluția maximă este de 600x600dpi.

TESTE

Tipărirea pe modul optimizat pentru economisirea tonerului nu scade foarte mult calitatea textului sau a imaginilor. Viteza maximă atinsă în testul nostru a fost de 9.09ppm (aproape de specificația producătorului, de 12ppm) în modul cu setări optimizate pentru viteză. Viteza de procesare este bună, prima pagină text a fost tipărită în 13 secunde.

CONCLUZIE

Epson EPL-5900 poate fi utilizată acasă sau partajată într-o rețea de până la 5 stații de lucru. Atât prețul de achiziție cât și cel de întreținere ulterioară se încadreză în limite normale pentru clasa de imprimante laser monocrom.

Contact	
Distribuitor	MB Distribution
Telefon	021-230.03.14
Preț / Garanție	199€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip imprimantă	Laser monocrom
Conectare	USB1.1, paralel
Memorie	8MB (maxim136MB)
Rezoluție maximă	600x600dpi
Viteza maximă tipărire	12ppm
Capacitate totală tăvi	150
Pagini pe lună	15000
Format media	De la 76.2x127mm la 215.9x355.6mm
Dimensiuni	399x256x263mm
Greutate	7.9kg

Teste			
Prima pagina mixt-normal	15"	Mixt-normal	8.57ppm
Prima pagina text-normal	13"	Text-normal	8.82ppm
Prima pagina mixt-fast	14"	Mixt-fast	9.09ppm
Prima pagina text-fast	14"	Text- fast	9.09ppm
Performanțe			
Calitate text	8	Dotări	8
Imagine/foto	8/-	Verdict	85.63


ALTEC LANSING
Just listen to this!
ALTEC LANSING
Altec Lansing 251
60 Waţi Putere RMS (4x7 W/Satelit faţă; 7 W/Centru; 25 W/Subwoofer)
90 Waţi Putere Maximă
2 moduri de audiţie (Surround 5.1; 2/4 Canale)
Controller încorporat (funcţii: volum master, bass, treble, mod audiţie)
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
Jack pentru căşti
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing 321
32 Waţi Putere RMS (2x7.5 W/Satelit; 17 W/Subwoofer)
65 Waţi Putere Maximă
Subwoofer din lemn cu un difuzor (6.5")
Jack pentru căşti
Controller încorporat (funcţii: volum, bass, treble)
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing 221
20 Waţi Putere RMS (2x5 W/Satelit; 10 W/Subwoofer)
50 Waţi Putere Maximă
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (4")
Jack pentru căşti
Controller încorporat (funcţii: volum, bass, treble)
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing 220
10 Waţi Putere RMS (2x5 W/Satelit)
20 Waţi Putere Maximă
Controller de volum încorporat
Difuzor de 3" în fiecare satelit
Jack pentru căşti
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing AVS200
3 Waţi Putere RMS (2x1.5 W/Satelit)
6 Waţi Putere Maximă
Controller de volum încorporat
Difuzor de 3" în fiecare satelit
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing AVS500
17 Waţi Putere RMS (2x2.2 W/Satelit faţă; 2x3 W/Satelit spate; 6.1 W/Subwoofer)
60 Waţi Putere Maximă
2 moduri de audiţie (Gaming 4 canale, Stereo)
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
Sateliţi ecranaţi magnetic
Altec Lansing AVS300
16 Waţi Putere RMS (2x2.8 W/Satelit; 10.75 W/Subwoofer)
35 Waţi Putere Maximă
Difuzor de 3" în fiecare satelit
Subwoofer din lemn cu 1 difuzor (5.25")
Controller încorporat (funcţii: on/off, volum)
Sateliţi ecranaţi magnetic
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro
www.skin.ro

Imprimantă Laser monocrom

HP LaserJet 2300L



Este destinată birourilor medii, cu un volum de tipărire de până la 30.000 de pagini pe lună.

PRIMA IMPRESIE

Este o imprimantă voluminoasă şi cu o viteză (specificată de producător) de 20 pagini pe minut. Are un panou de comandă şi un ecran LCD. Cu ajutorul lor se pot configura atât parametrii de printare (rezoluţie, calitate, tip hârtie) cât şi modul de conectare.

TEHNOLOGII

Are la bază un procesor la 266MHz şi o memorie de 32MB. Capacitatea standard de alimentare cu hârtie este de 350 de coli, dar se poate suplimenta cu o casetă opţională, ajungându-se la o capacitate de 850 de coli.

TESTE

Timpul de iniţializare este de până la 50 de secunde, iar prima pagină a documentului mixt a fost tipărită în 40 secunde. Următoarele pagini din acest document au fost tipărite la 2.5 secunde/ pagină. Pentru documente care conţin doar text sau imagini de mici dimensiuni timpul de aşteptare pentru prima pagină scade sub 12 secunde.

CONCLUZIE

O imprimantă foarte bună pentru utilizatorii care tipăresc documente ce conţin foarte multe pagini. Chiar dacă preţul iniţial pare ridicat, investiţia se va amortiza datorită costului mic pe pagină şi de întreţinere.

Contact	
Distribuitor	HP INteractive Center
Telefon	021-222.20.72
Preţ / Garanţie	589€ / 12 luni

Detalii tehnice	
Tip imprimantă	Laser monocrom
Conectare	Paralel, USB 1.1
Memorie	32MB (maxim 288MB)
Rezoluţie maximă	1200x1200dpi
Viteza maximă tipărire	20ppm
Capacitate totală tăvi	350
Pagini pe lună	30000
Format media	Maxim A4
Dimensiuni	412x450x260mm
Greutate	14.25kg

Teste			
Prima pagina mixt-normal	40''	Mixt-normal	13.79ppm
Prima pagina text-normal	12''	Text-normal	17.39ppm
Prima pagina mixt-fast	35''	Mixt-fast	15ppm
Prima pagina text-fast	11''	Text- fast	17.64ppm

Performanţe			
Calitate text	9	Dotări	9
Imagine/foto	8.5/-	Verdict	105.95

Cameră foto digitală

Benq DC 4500



Benq DC 4500 este o cameră foto digitală cu senzor CCD de 4.1 megapixeli. Carcasa este realizată din plastic şi are culoarea argintie. Conectarea la calculator se relizează prin portul USB 1.1, iar pentru vizionarea imaginilor pe un televizor avem la dispoziţie o ieşire video. Meniul de setare este simplu atât din punct de vedere al realizării, cât şi de utilizat.

CALITATE FOTO

Calitatea foto este acceptabilă pentru imprimarea ulterioară pe un format de până la 10x15cm. Dacă doriţi imprimarea fotografiilor format A4 este bine să alegeţi altă cameră foto. Aberaţiile cromatice nu sunt deranjante pentru un utilizator obişnuit.

DOTĂRI

Dispune de un ecran LCD secundar ce afişează nivelul de încărcare al bateriei, numărul de fotografii ce mai pot fi stocate şi tipul de blitz selectat. Acest ecran este foarte util în economisirea acumulatorilor, deoarece ecranul color LCD principal este un mare consumator de energie. Este de apreciat prezenţa a 2 acumulatori şi a unui dispozitiv de încărcare, fapt neglijat în ultimul timp chiar de marii jucători de pe piaţa camerelor foto digitale.

CONCLUZIE

Este destinată celor care doresc o cameră foto la rezoluţia de 4 megapixeli şi care să fie accesibilă din punct de vedere al preţului.

Contact	
Distribuitor	ProCA România
Telefon	021-323.82.00
Preţ / Garanţie	399$ / 24 luni

Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	4.0 megapixeli
Apertură	F3.37-F3.56
Tip senzor	CCD
Zoom optic	3X
Blitz extern	Nu
Memorie internă	Nu
Tip memorie externă	Compact Flash II
Card memorie inclus	16MB
LCD	1.5"
LCD secundar	Da
Rezoluţie maximă	2848x2136
ISO	Auto, 100, 200, 400
Video	Da
Sunet	Nu
Alimentare	2 acumulatori AA
Dimensiuni	81x109x48mm
Greutate	321g

Performanţe

★ ★ ★ ☆ ☆

DVD-Writer Multistandard

LG GSA-4040B



LG GSA-4040B este cea mai nouă unitate optică produsă de LG în colaborare cu Hitachi şi este un DVD-writer multistandard. Practic, sunt suportate toate formatele DVD actuale (DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW şi DVD-RAM).

DOTĂRI

Unitatea venită la testare a fost livrată în regim bulk, deci fără accesorii. Momentan nu se ştie componenţa pachetului retail, deoarece nici unul dintre programele folosite de obicei pentru înregistrarea mediilor optice precum Nero Burning ROM şi Roxio Easy CD nu sunt capabile să inscripţioneze mediile DVD-RAM. Pentru semnalizarea stării unităţii avem un led verde.

PERFORMANŢE

Performanţele la lucrul cu CD-ul sunt bune, încadrându-se în limitele specificaţiilor drive-ului. La lucrul cu mediile DVD, LG GSA-4040B se comportă destul de bine, timpii de citire şi scriere putând fi încadraţi în categoria superioară a DVD-Writerelor. Mediile folosite pentru testarea unităţii au fost furnizate de firma T&T Consulting Group, importatorul produselor Samsung Media în România.

CONCLUZIE

Cel mai bun motiv pentru luarea deciziei de achiziţionare a lui LG GSA-4040B îl constituie compatibilitatea cu toate standardele DVD aflate în vigoare în momentul actual, performanţele nefăcând nici ele de ruşine unitatea.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-211.70.90 / 021-221.73.77
Preţ / Garanţie	264€ / 24 luni

Detalii tehnice	
Tip unitate	Internă
Conectare	IDE
Firmware	A019
Buffer	2MB
Viteză CD	24X/16X/32X
Viteză DVD	4X/2.4X/12X
Rată transfer	ATA33
Burnproof	Buffer Underrun Proof
Tehnologii	-
Greutate	1000g

Teste			
Copiere 644MB CD	3'36"	Rată medie transfer CD	25.16X
Copiere 4.18GB DVD	6'40"	Rată medie transfer DVD	9.09X
Imagine CloneCD	3'08"	Ocupare procesor CD (8X)	8%
Scriere 697MB CD (16X)	5'30"	Ocupare procesor DVD (8X)	61%
Scriere 4.18GB DVD (4X)	16'54"	Timp recunoaştere CD	7.66"

Performanţe

★ ★ ★ ★ ☆

Sistem audio

Hercules XPS 2.100 Silver



Hercules XPS 2.100 Silver este un sistem de sunet 2.1, cu un design modern. Pentru construcția sateliților s-a folosit Mylar-ul, un poliester metalizat foarte rezistent.

DOTĂRI

XPS 2.100 Silver este format dintr-un subwoofer de lemn și doi sateliți cu membrane din Mylar. Membrana subwoofer-ului este protejată de o sită metalică. Ambii sateliți pot fi montați pe perete. Forma îngustă a sateliților contribuie la designul reușit al sistemului. Controlul volumului sistemului se face prin intermediul unei telecomenzi cu fir, care prezintă și o mufă pentru căști.

PERFORMANȚE

Sunetul produs de subwooferul de 35W RMS este puternic și profund, calitatea scăzând puțin în momentul în care volumul este dat prea tare. Frecvențele înalte sunt redate foarte bine de către cei doi sateliți.

CONCLUZIE

Calitatea bună a sunetului, construcția rezistentă, ușurința în instalare constituie plusuri ale lui Hercules XPS 2.100 Silver. Singurul lucru de reproșat ar fi lipsa unor sateliți spate pentru o redare mai fidelă a spațialității sunetului în jocuri.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preț / Garanție	62€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Tip sistem	2.1
Putere subwoofer	35W RMS
Putere sateliți	12.5W RMS
Răspuns în frecvență sateliți	150Hz-20KHz
Răspuns în frecvență subwoofer	30-150Hz
Extra	Mufă de căști, telecomandă prin fir
Montare sateliți pe perete	Da
Ecranare sateliți	Da
Controale	Power, Volum general, Volum Joase, Volum Înalte
Performanțe	★★★☆☆

Sistem audio

Comep X-8881



Comep X-8881 este un Home Theater Sistem cu o putere totală de 185W RMS.

DOTĂRI

Primul lucru care se observă la scoaterea sistemului din cutie este soliditatea construcției subwoofer-ului din lemn. Acesta are dimensiuni foarte generoase și oferă o putere totală de 85W RMS. Sateliții din spate pot fi instalați pe niște suporți speciali la circa 50cm de sol, pentru o spațialitate îmbunătățită a sunetului. De asemenea, toți sateliții mai sunt dotați cu suporturi speciale destinate montării pe perete. Controlul volumului se poate face direct de pe panoul frontal al subwoofer-ului sau, mai comod, prin intermediul telecomenzii în infraroșu livrate împreună cu sistemul. Pe panoul frontal se află un ecran cu egalizator grafic.

PERFORMANȚE

Subwoofer-ul din lemn oferă o profunzime excelentă a sunetului, sateliții contribuind și ei la obținerea unui sunet puternic și plăcut.

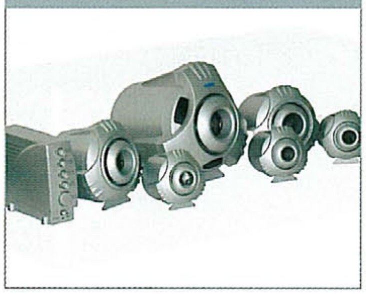
CONCLUZIE

Prin X-8881, Comep reușește să construiască un sistem audio 5.1 cu performanțe bune, la un preț rezonabil.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	153.11$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip sistem	5.1
Putere subwoofer	85W RMS
Putere sateliți	5x20W RMS
Răspuns în frecvență	20Hz-20kHz
Dimensiuni woofer	350x400x370mm
Dimensiuni boxe față	78x102x157mm
Dimensiuni boxe spate	78x102x157mm
Dimensiuni boxă centrală	78x102x157mm
Dotări	Telecomandă, picioare pentru sateliții din spate, montare pe perete
Performanțe	★★★☆☆

Sistem audio

Comep X-2000



Primul lucru care atrage privirile la Comep X-2000 este designul avantgardist al acestuia, cu subwoofer și sateliți sferici. Culoarea acestora este argintie, un lucru destul de neobișnuit, designul putând impresiona plăcut unii utilizatori.

DOTĂRI

Sistemul este compus dintr-un subwoofer cu o putere RMS de 10W și din cinci sateliți care oferă 2W fiecare. Mai este livrată și o unitate de control din care se poate seta volumul întregului sistem sau independent pentru sateliții față, spate și centru.

PERFORMANȚE

Folosirea plasticului pentru construcția subwoofer-ului și a sateliților își arată punctele slabe în momentul în care volumul este dat prea tare, carcasa sateliților rezonând puternic. Performanțe acceptabile sunt obținute dacă sacrificăm volumul general al sistemului.

CONCLUZIE

Sistemul de sunet 5.1 X-2000 produs de Comep este destinat în principal celor ce doresc un design futurist, fără să țină cont de performanțele acestuia, mulțumindu-se cu o calitate slabă a sunetului.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	38.52$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip sistem	5.1
Putere subwoofer	10W RMS
Putere sateliți	5x2W RMS
Răspuns în frecvență	20Hz-20kHz
Dimensiuni woofer	220x220x240mm
Dimensiuni boxe față	150x150x155mm
Dimensiuni boxe spate	100x100x110mm
Dimensiuni boxă centrală	100x100x110mm
Controale	Power, Volum general, Volum Subwoofer, Volum față, Volum spate, Volum centru
Performanțe	★★☆☆☆

Sistem audio

Comep X-8884



Este un sistem de sunet 5.1 cu design clasic ce oferă o putere totală de 60W RMS.

DOTĂRI

Întreg sistemul este construit din lemn, acest lucru putând fi observat și din culoarea sateliților și subwoofer-ului. Acest lucru contribuie la designul clasic pe care îl adoptă Comep X-8884. Sateliții din spate sunt mai mici decât cei frontali și sunt dotați cu niște mici postamente. Controlul parametrilor sistemului se poate face din partea frontală a subwoofer-ului unde avem la dispoziție un ecran VFD și mai multe butoane de control. Pentru ușurința în utilizare este livrată și o telecomandă în infraroșu.

PERFORMANȚE

Calitatea sunetului oferită de X-8884 este foarte bună ținând cont de categoria de putere și preț în care se încadrează sistemul. Distorsiunile sonore se păstrează în limite acceptabile chiar și când volumul este dat foarte tare. Subwoofer-ul din lemn oferă profunzime sunetului, chiar și la volum mare.

CONCLUZIE

Comep X-8884 este un sistem audio care oferă o calitate bună la un preț accesibil.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	146.8$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip sistem	5.1
Putere subwoofer	40W RMS
Putere sateliți	5x4W RMS
Răspuns în frecvență	20Hz-20kHz
Dimensiuni woofer	220x362x305mm
Dimensiuni boxe față	95x180x320mm
Dimensiuni boxe spate	95x105x200mm
Dimensiuni boxă centrală	190x110x100mm
Dotări	Telecomandă, postament pentru sateliții din spate
Performanțe	★★★☆☆

Ansamblu de volan cu pedale

Thrustmaster 360 Spider Racing Wheel



Thrustmaster 360 Spider Racing Wheel este un volan de curse dotat cu pedale, la care se adaugă şi mai multe butoane pentru diverse acţiuni.

DOTĂRI

În pachetul lui 360 Spider Racing Wheel nu este livrat un CD cu driveri deoarece volanul este Plug'n'play, fiind recunoscut şi instalat automat în WindowsXP. Cele două pedale analogice opun forţă în timpul folosirii şi au aceeaşi dimensiune. Pe volan avem 11 butoane pentru diverse acţiuni şi un view-finder cu opt direcţii. Acesta este dotat cu un arc ce face calibrarea automată a volanului în momentul în care nu este folosit.

PERFORMANŢE

Pedalele lui Thrustmaster 360 Spider Racing Wheel opun suficientă rezistenţă la acţionare, volanul având şi el un arc destul de puternic. Precizia volanului este bună, simţindu-se totuşi o mică latenţă între momentul învârtirii acestuia şi cel al virării efective a maşinii. În timp, forma ergonomică a volanului nu oboseşte utilizatorul.

CONCLUZIE

Thrustmaster 360 Spider Racing Wheel este destinat amatorilor jocurilor cu maşini, oferind o bună performanţă la un preţ scăzut.

Contact	
Distribuitor	Ubi Soft România
Telefon	021-231.67.69
Preţ / Garanţie	45€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Force Feedback	Nu
Conectare	USB
Pedale	Da
View Finder	D-Pad cu 8 direcţii
Butoane	11
Sistem de prindere	1 clamă ajustabilă
Centrare automată a volanului	Da
Schimbător de viteze	Nu
Material pentru îmbunătăţirea aderenţei	Cauciuc
Plug'n'play	Da
Performanţe	★★★☆☆

Cameră foto digitală

Aiptek PocketCam Slim 3000F



Este o cameră foto de mici dimensiuni (83x40x26.5mm) de tip point and shoot. Senzorul este de tip CMOS şi are 1.9 megapixeli. Poate realiza fotografii la rezoluţiile de 1024x768, 1600x1200 şi 2048x1536 (această rezoluţie este atinsă prin interpolare software).

CALITATE FOTO

Calitatea foto este bună pentru o cameră cu senzor CMOS de 1.9 megapixeli. Din păcate blitzul nu se poate seta decât pe automat sau dezactivat, aşa că nu aveţi un control deplin al modului său de funcţionare. Pentru a evita obţinerea unor rezultate slabe, nu fotografiaţi obiectele în mişcare sau în contrast puternic. Rata de fotografii nereuşite este destul de mare dacă nu sunt respectate aceste două condiţii.

DOTĂRI

Nu dispune de zoom optic, iar cel digital(2X) este realizat prin interpolare software. Camera poate captura clipuri video cu sunet. Are funcţie şi de webcam, iar atunci când este conectată la calculator prin portul USB nu are nevoie de baterii.

CONCLUZIE

PocketCam Slim 3000F este destinată celor care doresc o cameră foto digitală entry-level, accesibilă din punct de vedere al preţului.

Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Preţ / Garanţie	118.34$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	1.9 megapixeli
Zoom optic	Nu
Zoom digital	2X
Memorie internă	16MB
Tip memorie externă	-
Blitz	Auto/On/Off
Conectare	USB
LCD	1.5"
Viewfinder	Optic
Alimentare	2 baterii AAA
Performanţe	★★★☆☆

TV Tuner intern

Leadtek WinFast TV2000 XP Expert



Este primul TV Tuner testat de noi, ce este realizat pe baza noului chipset Conexant CX23881. Acest chipset are numeroase îmbunătăţiri faţă de versiunile precedente printre care cea mai importantă este decodarea pe 10 biţi (versiunile precedente foloseau decodarea pe 8 biţi).

CALITATE IMAGINE

Imaginea este clară, iar captura are o calitate bună. Se pot folosi atât codecurile care se instalează automat împreună cu software-ul WinFast PVR, cât şi cele ce se află deja în sistemul de operare (cum ar fi DivX). Captura în format mpeg1 şi mpeg2 este realizată hardware, iar pentru mpeg4 codarea este software.

DOTĂRI

Un lucru inedit este conectarea TV Tunerului cu placa de sunet în interiorul calculatorului şi nu în spate prin mufa "line in". Dispune de teletext, iar recepţia canalelor TV este stereo. Dispune de telecomandă (baterii incluse), cablu de captură audio-video, antenă FM, cablu audio. Funcţia Direct Burn permite înregistrarea în timp real pe DVD de pe o sursă video externă.

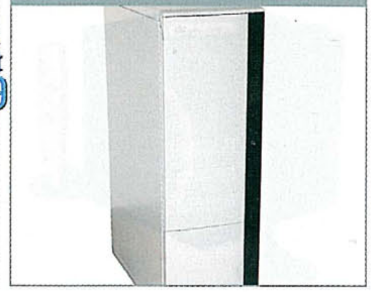
CONCLUZIE

Este recomandat celor care doresc un TV Tuner stereo şi cu dotări bogate pentru captură video-audio.

Contact	
Distribuitor	Skin Media / Best Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-231.50.97 / 021-303.01.91 / 021-221.73.77
Preţ / Garanţie	66€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfaţă	Intern/PCI
Chipset	Conexant CX2388X
Sistem	PAL BG+DK/NTSC/SECAM, A2, NICAM
Format captură	AVI, mpeg1, mpeg2, mpeg4, wmv
Număr canale	181
Modul radio	Da
Telecomandă	Da
Time-shifting	Da
Teletext	Da
Picture in picture	Da
Performanţe	★★★★★

Carcasă

SER-1010



SER-1010 este o carcasă server ce oferă numeroase opţiuni de expandabilitate.

DOTĂRI

În interiorul carcasei găsim o cutie ce conţine şuruburile destinate fixării componentelor în carcasă, patru roţi ce se montează în partea inferioară a acesteia, pentru a uşura deplasarea sistemului. Uşiţa frontală a carcasei poate fi închisă cu cheie. În partea frontală se găsesc trei butoane pentru Power, Sleep şi Reset şi leduri pentru activitatea a maxim şase harddisk-uri. Sursa are şapte conectori Molex pentru alimentarea unităţilor de stocare şi a ventilatoarelor. Mai sunt livrate două kituri de instalare a unităţilor de 3.5".

CONSTRUCŢIE

SER-1010 este destinată serverelor mici, dimensiunile acesteia fiind mai mari decât ale unei carcase obişnuite. Greutatea totală este de 14kg. Spaţiul interior este foarte mare. Marginile carcasei nu sunt foarte netezite, rănirea accidentală putând surveni dacă instalarea componentelor nu se face cu grijă.

CONCLUZIE

Finisarea neglijentă a interiorului carcasei este compensată de spaţiul mare disponibil şi posibilităţile de expansiune.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	161$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Greutate	14kg
Inălţime	740mm
Lăţime	220mm
Adâncime	460mm
Curent de 12V	14A
Sloturi de 5.25"	10
Sloturi de 3.5" interne	0
Şine de montare	Nu
HDD detaşabil	Nu
Material de construcţie	Oţel
Performanţe	★★★☆☆


La Union tot monitoare Hyundai aveam...
HYUNDAI
monitoare de viață lungă

Carcasă
ATX-OP09AL-BT



ATX-OP09AL-BT creează o impresie plăcută când este privită prima dată, datorită vitrinei laterale cu care este dotată carcasa. Pe panoul frontal se găsesc doi conectori USB 2.0. Şuruburile în care sunt prinse panourile laterale pot fi deşurubate fără a avea nevoie de şurubelniţă. Pentru conectarea dispozitivelor de 12V avem doar 4 conectori Molex.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	36$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Greutate	6.7kg
Putere sursă	330W
Material construcţie	Oţel
Lăcaşe de 5.25"	5
Şine de montare	Nu
HDD detaşabil	Nu
Performanţe	★★★☆☆

Carcasă
UTT Group DE-4387



UTT Group DE-4387 este o carcasă pentru cei cu buget redus, care oferă unele caracteristici găsite de obicei în carcasele scumpe, precum prezenţa porturilor audio şi USB în faţa carcasei. Curentul maxim care poate fi furnizat la tensiune de 12V este de 18A, o valoare suficientă pentru instalarea mai multor harddisk-uri, eventual în matrici RAID.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	28$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Greutate	6.4kg
Putere sursă	350W
Material construcţie	Oţel
Lăcaşe de 5.25"	4
Şine de montare	Nu
HDD detaşabil	Nu
Performanţe	★★★☆☆

Carcasă
UTT Group DL-4376A



UTT GROUP încearcă, prin DL-4376A, să realizeze o carcasă cu aspect de automobil. Intenţia este lăudabilă, însă realizarea lasă un pic de dorit, cele două orificii frontale creând cu greu impresia unui BMW. Un lucru îmbucurător este curentul maxim de 18A furnizat pe ieşirea de 12V. Frontal avem acces la două porturi USB şi la conectorii audio.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	31$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Greutate	7.4kg
Putere sursă	350W
Material construcţie	Oţel
Lăcaşe de 5.25"	4
Şine de montare	Nu
HDD detaşabil	Nu
Performanţe	★★☆☆☆

Rack CD-ROM extern
ViPowER VP-6228V



Este un rack extern mobil pentru unităţi optice 5.25". Conectarea la calculator se realizează prin intermediul portului USB 2.0. În viteza de transfer, un rol foarte important îl are placa de bază. Pe unele plăci de bază (cum ar fi EagleTec) am obţinut un transfer mai rapid prin intermediul ViPowER VP-6228V decât printr-o conectare ATA66.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	68.4$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate	5.25inch
Conectare PC	USB 2.0
Conectare unitate	ATA66
Alimentare proprie	Da
Comutator oprire	Da
Tip transformator	Extern
Performanţe	★★★★☆

Rack HDD extern
ViPowER VP-9258V



Este un rack extern mobil pentru harddisk-uri de 3.5". Conectarea la calculator se realizează prin portul USB 2.0, iar alimentarea harddisk-ului este asigurată de un transformator extern care se conectează la o sursă de 220V (priză). Este util pentru cei care au de transportat date între două calculatoare sau pentru a realiza operaţii de backup.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	68.4$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip HDD	3.5inch
Conectare PC	USB 2.0
Conectare HDD	ATA133
Alimentare proprie	Da
Comutator oprire	Da
Tip transformator	Extern
Performanţe	★★★★☆

Rack HDD intern
ViPowER VP-410LSLFU

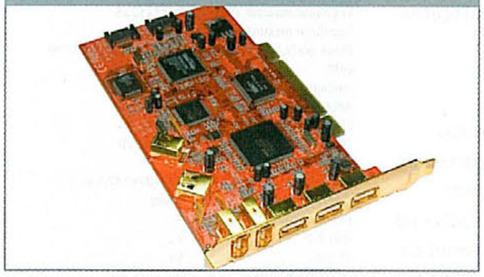


Este un rack intern pentru harddisk-uri de 3.5". Este realizat din aluminiu şi plastic. Este dotat cu două ventilatoare ce au rolul de a asigura un microclimat normal pentru harddisk. Montajul este foarte simplu şi bine documentat. Este foarte util şi eficient pentru transferul între două calculatoare echipate cu acest tip de echipament.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	33$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip unitate	3.5inch
Conectare PC	ATA133, USB 2.0
Conectare unitate	ATA133
Alimentare proprie	Nu
Ventilatoare	2
Dimensiuni	8.4x5.8x1.6inch
Performanţe	★★★★☆

PCI Host Card

ViPowER VP-9631

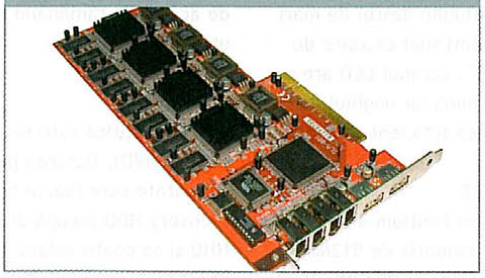


Cei care au nevoie de porturile USB 2.0 şi FireWire însă dispun de o placă de bază de generaţie mai veche sau cu dotări reduse pot opta pentru cardul PCI ViPowER VP-9631. Acest card oferă 4 porturi USB 2.0 (480Mbps), 3 porturi FireWire (400Mbps) şi doi conectori Serial ATA (1.5Gbps) pentru conectarea harddisk-urilor ce au o astfel de interfaţă.

Contact	
Distribuitor	Noaa Computers
Telefon	021-242.84.89
Preţ / Garanţie	99$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Tip interfaţă	PCI
Transfer Serial ATA	1.5Gbps
Transfer USB 2.0	480Mbps
Transfer FireWire	400Mbps
Chipset SATA	Silicon Image SiI-3112
USB/FireWire/SATA	4/3/2
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Sistem multi-user

Easy Server 2000XP



Este o placă PCI care permite folosirea de către 5 utilizatori a unui singur calculator. Conectarea monitoarelor se face prin intermediul unui adaptor FireWire iar tastaturile printr-un adaptor USB. Pentru test am rulat simultan pe 3 staţii de lucru diferite aplicaţii office iar sistemul (Pentium 4 2.4GHz, 512MB RAM) s-a comportat bine.

Contact	
Distribuitor	Sysnet Distributions
Telefon	0244-59.76.88
Preţ / Garanţie	599$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Interfaţă	PCI
Număr staţii	5
Porturi USB	2
Porturi FireWire	4
Sistem de operare	Windows XP/2000
Chipset	IntelSB21150AC
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Convertor video

ATEN VC-1024



ATEN VC-1024 transformă semnalul VGA în semnal video. Semnalul de ieşire poate fi modificat pentru sistemul TV dorit (PAL sau NTSC) şi nu are nevoie de driveri. Dispune de o telecomandă cu ajutorul căreia se pot face setări de zoom, aspect şi poziţionare a imaginii TV. Este folositor utilizatorilor care nu dispun de o placă video cu ieşire TV.

Contact	
Distribuitor	Sysnet Distributions
Telefon	0244-59.76.88
Preţ / Garanţie	110$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Semnal intrare	VGA
Semnal ieşire	Composite video, S-Video, VGA
Alimentare	9V
Telecomandă	Da
Dimensiuni	165x105x25mm
Greutate	280g
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Mouse

Genius Wireless Netscroll+Traveler



Prin Wireless Netscroll+Traveler, Genius aduce o nouă componentă liniei sale de mouse-uri wireless. Acesta oferă o rezoluţie de 800dpi, baterii reîncărcabile şi led de indicare a stării acumulatorilor. Cele două butoane sunt mascate de carcasă, Genius primind astfel un plus la capitolul design. Conectarea lui Wireless Netscroll+Traveler se face pe portul USB.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	32.5$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Rezoluţie	800dpi
Număr butoane	2+Scroll Wheel
Conectare	USB
Alimentare	Baterii reîncărcabile
Durată de viaţă a bateriei	90 de ore
Extra	Led de stare a bateriei
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Mouse

Genius Wireless Optical Pro

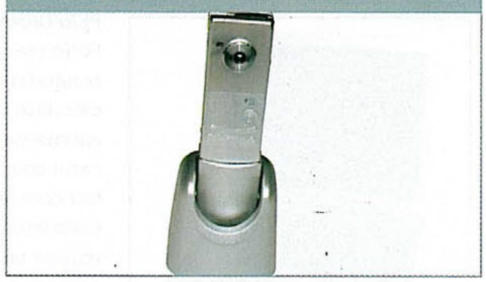


Genius Wireless Optical Pro este fratele mai mare al versiunii Wireless Netscroll+Traveler, oferind faţă de acesta două butoane în plus în partea stângă a mouse-ului. Construcţia lui Wireless Optical Pro este asimetrică, el nefiind destinat folosirii de către stângaci. Raza de acţiune în care semnalul are calitatea maximă este de 1.5m pe o rază de 360°.

Contact	
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	N/A / 12 luni
Detalii tehnice	
Rezoluţie	800dpi
Număr butoane	4+Scroll Wheel
Conectare	USB
Alimentare	Baterii reîncărcabile
Durată de viaţă a bateriei	90 de ore
Extra	Led de stare a bateriei
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Cameră web

Polaroid iON 80



Polaroid iON 80 este un dispozitiv care poate fi folosit pe post de cameră web, cameră foto digitală sau pentru transport de date. Pozele sunt realizate la rezoluţia de 640x480 suficient de bune pentru o cameră web. Pentru a funcţiona Polaroid iON 80 foloseşte un acumulator intern ce se încarcă în timp ce este conectată în docking station.

Contact	
Distribuitor	Romsoft
Telefon	021-224.03.33
Preţ / Garanţie	135.35$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Alimentare	Acumulator intern
Rezoluţie	640x480
Memorie	64MB
Conectare PC	USB
Docking station	Da
Dimensiuni	27x90x14
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

NEC Versa P700

Conceput pentru grafică



NEC VERSA P700 A FOST REALIZAT pentru graficienii care vor un calculator portabil. Performanţa dată de Intel Pentium 4 la 2.2GHz nu afectează autonomia deoarece procesorul este din seria M, fapt ce garantează un consum mic şi implicit o disipare redusă de căldură.

PRIMA IMPRESIE

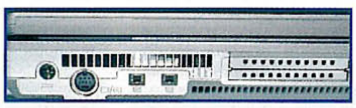
Designul este bine realizat iar carcasa este din material plastic de bună calitate. Are o greutate de 3.8kg. Dimensiunile destul de mari (327x276x47mm) sunt cauzate de ecranul de 15". Ecranul LCD are o luminozitate bună iar unghiul de vizibilitate este suficient de mare.

PERFORMANŢE

Procesorul Intel Pentium 4 la 2.2GHz împreună cu memoria de 512MB şi placa grafică Radeon Mobility 7500 (64MB memorie video) oferă performanţe ce depăşesc chiar şi o serie de calculatoare desktop aflate încă la vânzare. În testul 3DMark2001SE a obţinut 3196 de puncte.

PORTABILITATE

Centimetrii în plus pot fi trecuţi cu vederea dacă ţinem cont de ecranul TFT generos. În cutie nu se află obişnuita servietă pentru transportul notebook-ului, alegerea unui astfel de accesoriu rămânând la alegerea utilizatorului.



DOTĂRI

Unitatea optică este un combo (CDRW+DVD). Dotarea pe partea de securitate este foarte bogată: recovery HDD (ocupă 2GB spaţiu pe HHD şi se poate reface sistemul de operare în cazul apariţiei diverselor probleme), power on password, kensington lock, drive lock, configuration control hardware, etc. Harddisk-ul este de 30GB, dispune de TV Out, modem, FDD şi placă de reţea 10/100.



CONCLUZIE

O excelentă alegere pentru iubitorii de grafică digitală 2D.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium 4 M 2.2GHz
Chipset	Intel 845M
Memorie RAM	512MB
BIOS	NEC
Display	15"
Rezoluţie maximă TFT	2048x1536
Rezoluţie maximă	2048x1536
Placă grafică	Radeon Mobility 7500
HDD	30GB
Modem	56k V.92
Reţea	Lan 10/100
FDD	Da
Unitate optică	CDRW/DVD
PCMCIA	1
Dimensiuni	327x276x47mm
Greutate	3.8kg
Firewire (IEEE 1394)	2
USB 2.0	2
TV out	Da
Infrard port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	SoundMax
Securitate	Kensington lock port, parolă HDD, parolă HDD
Baterie	8-cell Li-Ion battery
Sistem de operare	Windows XP
Teste autonomie	
Aplicaţii 3D	2 ore şi 10 minute
Aplicaţii audio	3 ore şi 14 minute
Aplicaţii office	3 ore şi 1 minut
Teste performanţe	
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	4428
SiSoft Sandra CPU Whetstone	2708
SiSoft Sandra Memory Inc	1910
SiSoft Sandra Memory float	1917
SiSoft Sandra HDD	14060
SiSoft Sandra CD/DVD	1882/4104
3DMark 2001 1024x768	3196
Contact	
Preţ imprimantă	2360$
Distribuitor	AGER
Telefon	021-231.09.04
Garanţie	12 luni
Web	www.ager.ro

Packard Bell iPower 5305

Performanţe de top



Are la bază un procesor foarte puternic: Intel Pentium 4 la 3.06GHz. Deoarece procesorul nu face parte din seria M, cantitatea de energie consumată aduce penalizări la capitolul autonomie.

PRIMA IMPRESIE

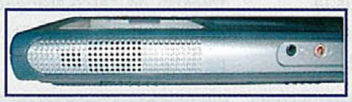
Carcasa are marginile rotunjite, fapt ce-i conferă un aspect plăcut şi este realizată dintr-un plastic rezistent la şocuri. Nu are o înălţime foarte mare dacă ţinem cont de procesorul care îl

PERFORMANŢE

Performanţele se apropie de rezultatele obţinute de un calculator desktop, însă timpul de autonomie este mai mic decât în cazul unui notebook cu Pentium M sau care beneficiază de tehnologia Centrino. În 3DMark2001SE a obţinut un rezultat foarte bun pentru un notebook: 5082 de puncte. Procesorul şi-a arătat forţa în testul SiSoft Sandra CPU Dhrystone cu un remarcabil rezultat de 6273. Monitorul TFT are un unghi de vizibilitate foarte bun. Am putut rula fără probleme aplicaţii 3D graţie plăcii video NVIDIA GeForce4 440 Go cu 64MB.

PORTABILITATE

Dimensiunile se încadrează în limitele normale pentru un notebook cu procesor Intel Pentium desktop. Producătorul nu oferă nici un accesoriu pentru transportul notebook-ului.



DOTĂRI

Dispune de un ecran TFT de 15" iar unitatea optică este atât CDRW cât şi DVD. Packard Bell I Power 5305 are în dotare 4 porturi USB 2.0 şi un port FireWire. Se poate conecta la un monitor CRT situaţie în care rezoluţia maximă ajunge la 2048x1536. Se poate opta pentru adăugarea tehnologiei wireless.



CONCLUZIE

Recomandat celor care vor să-şi înlocuiască calculatorul desktop cu un notebook performant şi nu au nevoie de o autonomie mare.

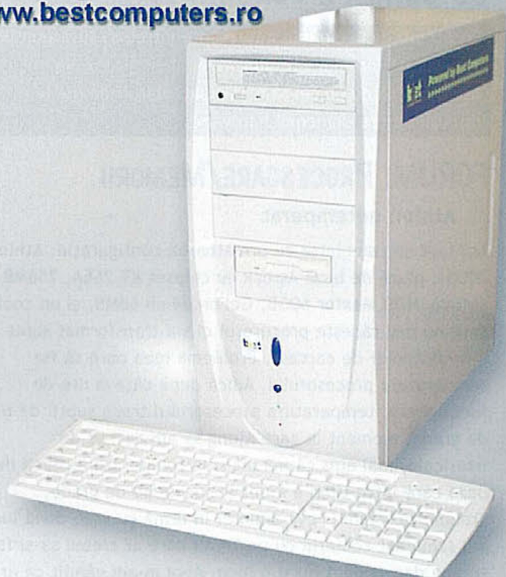
Liviu Marica

Detalii tehnice	
Procesor	Intel Pentium 4 3.06GHz
Chipset	SiS 645DX
Memorie RAM	512MB
BIOS	Insyde Software 4.0
Display	15"
Rezoluţie maximă TFT	1024x768
Rezoluţie maximă	2048x1536
Placă grafică	NVIDIA GeForce4 440 Go 64MB
HDD	60GB
Modem	56K V.92
Reţea	10/100
FDD	Da
Unitate optică	CDRW+DVD
PCMCIA	1
Docking station (optional)	Nu
Dimensiuni	332x285x39.5mm
Greutate	3.5kg
Firewire (IEEE 1394)	1
USB 2.0	4
TV out	Da
Infrard port (IrDA)	Da
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Audio	Realtek AC97
Carcasă	Plastic
Securitate	Kensington lock port, parolă HDD, parolă HDD
Baterie	8-cell Li-Ion battery
Sistem de operare	Windows XP
Teste autonomie	
Aplicaţii 3D	1 oră şi 31 minute
Aplicaţii audio	3 ore şi 8 minute
Aplicaţii office	2 ore şi 15 minute
Teste performanţe	
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	6273
SiSoft Sandra CPU Whetstone	3835
SiSoft Sandra Memory Inc.	1990
SiSoft Sandra Memory Float	1989
SiSoft Sandra HDD	14789
SiSoft Sandra DVD	1834
3DMark 2001 1024x768	5082
Contact	
Preţ imprimantă	1888.9€
Distribuitor	UltraPRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Garanţie	12 luni
Web	www.ultrapro.ro

best computers
www.bestcomputers.ro

Microsoft Partener Comercial

intel



SPEEDER C1700 SE

Bonus! Windows XP Professional

317 €

Procesor	Intel Celeron 1700MHz
Cooler	-
Platformă	Intel 845G
Memorie	128MB DDR PC2100
Hard-disk	20GB, UltraATA100, 5400 rpm
Floppy Disk Drive	3.5", 1.44MB
Unitate optică	CDROM 52x
Video	Onboard
Sunet	Onboard
Retea	Onboard
Modem	-
Carcasă	ATX 300W
Software	WinXP HE
Tastatură	PS2
Bonus	mouse Microsoft Optical Blue



GAMER P4 2400 SE

Bonus! Windows XP Professional

654 €

Procesor	Intel Pentium4 HT 2400/800
Cooler	-
Platformă	Intel 865PE
Memorie	2 x 256 MB DDR PC3200
Hard-disk	80GB, UltraATA 100, 7200 rpm
Floppy Disk Drive	3.5", 1.44MB
Unitate optică	CDROM 52x
Video	ATI RadeOn 9200, 64MB DDR
Sunet	AC'97 compatibil, integrat
Retea	FastEthernet 10/100Mbps
Modem	-
Carcasă	ATX 350W
Software	WinXP Home Edition
Tastatură	PS2
Bonus	mouse Microsoft Wireless Optical Blue Flash Memory 32MB USB Corega



AVENGER P4 3000 SE

Bonus! Office XP Professional, Windows XP Professional

1730 €

Procesor	Intel Pentium4 HT 3000/800 MHz
Cooler	-
Platformă	Intel 865PE
Memorie	2 x 256 MB DDR PC3200
Hard-disk	120 GB Seagate 7200.7
Floppy Disk Drive	3.5", 1.44MB
Unitate optică	Combo DVD/CDRW Philips
Video	ATI RadeOn 9800 Pro, 128MB DDR
Sunet	Creative Audigy 2
Retea	FastEthernet 10/100Mbps
Modem	56Kbps, V.92
Carcasă	Chiftec ATX 360W
Software	WinXP Pro Office XP SBE RO
Tastatură	Microsoft Natural Keyboard PS/2
Bonus	mouse Microsoft Wireless Optical Blue Flash Memory 32MB USB

Magazine **BEST COMPUTERS**: ▶ Unirea Shopping Center, etaj III, Corp Central; Tel/Fax: 021-303.01.91/313.56.75
▶ Obor Sos. Colentina nr.2, Bloc ALMO, Corp 2, Etaj 1; Tel/Fax: 021-252.69.27 ▶ Elisabeta Bd. Regina Elisabeta nr.25; Tel/Fax: 021-252.69.27
▶ Lipscani Pasajul pietonal Lipscani; Tel/Fax: 021-310.28.32 ▶ NOU! Sebastian Calea 13 Septembrie nr. 221-225, Complex Comercial "Prosper"; Tel/Fax: 021-410.69.05

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

Partiţionarea nu influenţează sporul de performanţă obţinut prin formarea unei matrici RAID. Dacă matricea RAID este formată din harddisk-uri de capacităţi mari (peste 60GB) este recomandat să foloseşti Partition Magic în loc de fdisk.

»» ESC VERSUS GIGABYTE »»

Autor: **Rais Alexandru**

Am o placă de bază Gigabyte GA7VRX, de curând stricată. Ce placă de bază îmi recomandaţi? Mie lumea îmi zice ECS, voi ce ziceţi? Am un procesor Duron la 1Ghz, dar aş vrea să mă schimb pe un Athlon XP 2000+. Eu aş cam prefera o placă Gigabyte.

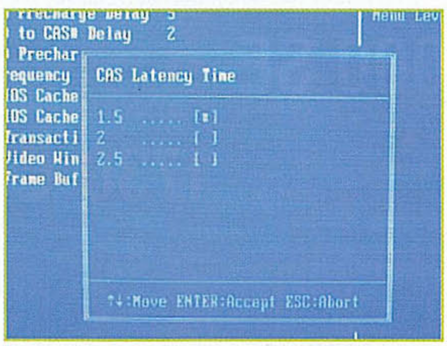
XtremPC: **Alegerea dintre ECS şi Gigabyte este simplă. Dacă vrei o placă ieftină şi fără multe facilităţi alege ECS. Dacă vrei o placă cu multe dotări (cum ar fi opţiuni de overclocking, Dual BIOS, etc.) trebuie să alegi Gigabyte.**

»» RESETARI IN TIMPUL JOCULUI »»

Autor: **Cătălin**

Am un Pentium 4 la 2.4GHz, 256 DDRAM, MSI GeForce 4 Ti 4200 128 RAM 8X, HDD de 20 GB. Placa de bază e Asus P4S8XX. Sistemul de operare e Windows XP cu SP1 şi DirectX9. Problema e că atunci când joc Collin McRae 3, la un moment dat calculatorul mi se închide brusc fără să-i fac absolut nimic după câteva minute de joc, să zic 4-5. Faza e că nu mi se întâmplă numai în Collin McRae ci am păţit la fel şi cu Rally Challange. În afara jocurilor nu am avut această problemă şi mă gândesc că ceva se încălzeşte prea tare în timpul jocurilor, memoria plăcii video, chipset-ul ei sau procesorul. În mod normal procesorul stă în 32-36 grade, iar placa la 37 grade. Ventilatoarele funcţionează normal.

XtremPC: **Cauza problemelor tale poate fi o setare necorespunzătoare în BIOS. Încearcă micşorarea valorilor de performanţă din BIOS (de exemplu CAS-ul şi frecvenţa memoriilor). Verifică în BIOS opţiunea de închidere de siguranţă a calculatorului la atingerea unei anumite valori a temperaturii. Această opţiune nu trebuie să aibă o valoare prea mică deoarece îţi va opri calculatorul chiar şi atunci când procesorul nu este în pericol.**



»» PERFORMANTA CARE BLOCHEAZA »»

Autor: **Papuc Dorin**

Am următoarea configuraţie: AMD Athlon XP 1700+, 256MB DDR 333MHz Samsung, HDD Maxtor 40GB 7200 rpm, Gainword GeForce 4 MX440 64MB, toate pe o placă de bază Gigabyte 7VAX cu versiunea de BIOS F7. Am câteva întrebări la care sper să-mi răspundeţi: 1.În BIOS e opţiunea TopPerformance şi dacă îl pun pe Enabled atunci când ar trebui să apară Windows Logo se blochează. Am încercat şi alte update-uri de BIOS (pana la F10) dar fără nici un rezultat. 2. Opţiunea HDD S.M.A.R.T. Capability cum este mai bine să fie Enabled sau Disabled?

XtremPC: **1. Activarea opţiunii Top Performance are ca efect stabilirea unor valori optimizate pentru obţinerea unor performanţe maxime. Aceste setări pot depăşi valorile maxime specificate pentru memoriile aflate în sistem. Dacă diferenţa între parametrii specificaţi de producător şi cei stabiliţi în BIOS este foarte mare atunci sistemul nu vă mai efectua nici măcar etapa de boot. 2. Este recomandat să activezi opţiunea HDD S.M.A.R.T. Capability**

INTRA IN CONTACT!

POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: PROCESOARE/MEMORII

Athlon netemperat

Am luat un calculator cu următoarea configuraţie: Athlon 2000+, placă de bază Asrock cu chipset KT 266A, 256MB SDRAM, HDD Maxtor 60GB, GeForce4 cu 64MB, şi un cooler care nu mai răceşte procesorul ci s-a transformat subit într-un cooler de carcasă. Problema mea pare să fie temperatura procesorului. Adică după câteva ore de funcţionare, temperatura procesorului trece subtil de 60 de grade, moment în care ajung să am accese de istericale, mai ales că mă uit şi la temperatura plăcii de bază care între timp a ajuns în jur de 50 de grade. Trebuie să schimb ceva anume? În urmă cu vreo două luni am schimbat coolerul cu un TITAN care ar trebui să-şi facă treaba dar evident nu şi-o face. Apoi m-am gândit că ar fi de vină placa de bază, că este o mică posibilitate să fie defect senzorul de temperatură. După aceea să aflu că de fapt procesoarele Athlon cu nucleu Palomino se încălzesc foarte tare şi la fel de uşor. Ce ar trebui să fac? *Ana*

Soluţiile posibile în acest caz pot fi de 2 tipuri: hardware sau software. O soluţie temporară ar putea fi instalarea unui program gen Cpu Idle, care poate ajuta la scăderea temperaturii în idle (atunci când procesorul... leneveşte). Temperatura în full-load însă (în jocuri sau aplicaţii cpu-intensive) va rămâne aproximativ aceeaşi. Problema cea mare mi se pare aceea că tu ai măsurat/citit temperaturile în idle, ceea ce înseamnă că în jocuri (de exemplu) temperatura ar mai putea urca. Soluţiile de tip hardware sunt, pe lângă opţiunea de a schimba coolerul cu unul mai performant (şi probabil mai scump), de îmbunătăţire a fluxului de aer în carcasă şi de asigurare a unui transfer termic eficient între pastila procesorului şi radiatorul coolerului. În cel din urmă caz se impune folosirea unei paste termoconductoare de calitate (aici discuţia este mai lungă - sunt persoane care nu au observat nici o diferenţă faţă de pastă oferită de Titan şi sunt alţii care au obţinut cu câteva grade mai puţin), gen Arctic Silver/Arctic Alumina (în caz că nu foloseşti aşa ceva deja). ***Ricardo***

FORUM: HDD

Dispare şi apare spaţiul liber de pe hard

Pentru mine e un mister cum îmi dispare spaţiul liber de pe harddisk. Azi am schimbat placa video şi după reboot am avut surpriza să găsesc pe C: 5.50 GB faţă de 1.9GB cât ştiam că e liber, pe D: 6.50GB faţă de 2.9 cât ştiam că am lăsat. *SharpShooter*

Din cauza reseturilor multiple se întâmplă uneori să apară erori de raportare a spaţiului liber pe disk. Foloseşte Scandisk-ul pentru remediere (dacă problema asta se aplică şi la tine). ***Max Inc***

Sistemul de operare este Windows ME. Soluţia dată de Max mi se pare perfectă, nu ideologic vorbind, ci chiar pe bune asta se întâmplă. Recunosc că dau multe reset-uri (uneori sunt nevoit) şi după un scandisk totul revine la normal. Mie unul mi se pare cel puţin ciudat. *SharpShooter*

Şi pe WinMe se întâmplă acelaşi lucru ca pe Win98. Rulează Scandisk-uri, şi mai important, asigură-te că ai spaţiu pe partiţia de boot. În rest nu vei avea probleme. Şi eu am avut aceeaşi problemă pe Windows 98 şi Me, apoi pe XP s-a remediat (a se citi că a fost înlocuită de altele). ***Moonwalker***

Dacă aveți probleme cu calculatorul sau simțiți pur și simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnați la moarte, dați-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau la adresa redacției. Sunt mari șanse să avem calmantul potrivit.

hardmail@xtrempc.ro

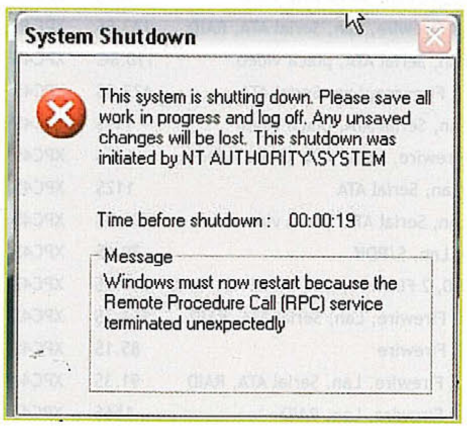
deoarece îți va detecta eventualele probleme legate de harddisk. Această setare nu influențează performanțele sistemului.

››› PROBLEMA CU UN VIERME ›››

Autor: **Mărgineanu Constantin**

Am AMD Duron la 1300MHz, 392 RAM. Vă rog să mă ajutați cu următoarea problemă: de un timp primesc mesajul din imagine iar sistemul se resetează automat. Alteori (ca de exemplu acum când scriu) monitorul se oprește din senin, ledul se face roșu și nu mai pot face altceva decât să repornesc sistemul. Vă rog dacă știți ceva, luminați-mă și pe mine. Și mai am o întrebare: am instalat Windows 98 și XP. La bootare pot să aleg între cele două, dar în mod implicit pornește Windows98. Cum îl pot păcăli să pornească XP-ul?

XtremPC: 1. Acest tip de resetări sunt cauzate de un virus de Internet numit MSBlast. Mai exact este un vierme (worms) care scanează IP-urile din Internet infectând sitemele Windows XP, 2000 sau NT care nu au instalate cele mai recente update-uri. Pentru mai multe informații despre acest virus și despre update-urile care trebuie instalate vizitează pagina: http://www.microsoft.com/security/incident/blast.asp. Pentru a scăpa de acest virus poți apela la un program de la Symantec sau se poate șterge manual fișierul MSBlast.exe din \Windows\system32. Nu recomandăm ștergerea manuală doarece mai rămân o serie de urme în regiștrii Windows-ului. 2. Pentru a alege sistemul de operare care să pornească implicit alege "System" din "Control Panel". După aceea în tabul "Advanced" apasă butonul "Settings" din secțiunea "Startup and Recovery". În fereastra nou deschisă alege cu ajutorul controlului combo box sistemul de operare care dorești să pornească implicit.



››› SOFTWARE-UL CARE FACE MINUNI ›››

Autor: **Florian**

Ce software aș putea folosi cât mai eficient, astfel încât să-mi folosesc banala cameră web pentru a captura filmulețe la o calitate cât mai bună, durată nelimitată și dimensiune (a imaginii) cât mai mare. Am un Athlon 900MHz, 128 MB RAM, GeForceMX 32MB și o camera web Logitech (cred că-i zice Quick Cam). Software-ul ei nu-mi permite să realizez filme la o rezoluție mai mare de 320x240 și mai lungi de 5 minute. Calitatea imaginii lasă de dorit și nici framerate-ul nu e prea bun. Chiar setat pe 30 cadre/secundă nu se mișcă fluent. Ce software aș putea folosi?



XtremPC: Un alt software îți poate oferi facilități în plus dar nu poate face minuni. Calitatea capturii depinde 98% de camera web. Poți încerca diverse programe pentru captură video, alegând una din numeroasele soluții de pe Internet (pe www.download.com sau www.softnews.ro introduci textul "webcam" în căsuța de căutare).

››› BIOS-UL CARE INGHEATA ›››

Autor: **Csabi**

Am o problemă cu BIOS-ul plăcii de bază Matsonic MS8137C. Am un procesor 800MHz AMD Duron, 256 SDRAM, GeForce 2 MX400, și când mă uit la temperatura procesorului în BIOS se blochează. Dar ctrl+alt+del merge! Din BIOS nu pot ieși prin altă modalitate. Oare ce problemă are mainbordul?

XtremPC: Încearcă cel mai recent update de BIOS de pe site-ul producătorului: http://www.matsonic.com/download_via.htm. Verifică cu atenție dacă placa ta este MS8137C sau MS8137C+.

Liviu Marica

TOP DVD+RW

		Verdict	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1 LG GSA-4040B	1.823	0.439	0.355	0.585	0.444	Viteze CD: 24X/16X/32X, Viteze DVD: 4X/12X, conectare IDE	264€	XPC46
	2 Teac DV-W50E	1.809	0.378	0.356	0.616	0.459	Viteze CD: 16X/8X/32X, Viteze DVD: 4X/12X, IDE	267.2$	XPC45
	3 Teac DV-50EK	1.809	0.423	0.355	0.595	0.436	Viteze CD: 32X/16X/8X, Viteze DVD: 12X/4X/2X, IDE	257.2€	XPC44
	4 Philips DVD-RW208	1.661	0.371	0.341	0.420	0.528	Viteze CD: 12X/10X/32X, Viteze DVD: 2.4X/8X, IDE	449$	XPC30
	5 Sony DRW110A	1.659	0.368	0.347	0.422	0.521	Viteze CD: 12X/10X/32X, Viteze DVD: 2.4X/8X, IDE	169.9$	XPC37
	6 Pioneer DVR-A05	1.659	0.293	0.311	0.606	0.450	Viteze CD: 16X/8X/32X, Viteze DVD: 4X/12X, IDE	285$	XPC39
	7 HP dvd100i	1.647	0.370	0.351	0.408	0.518	Viteze CD: 12X/10X/32X, Viteze DVD: 2.4X/8X, IDE	N/A	XPC30

TOP SOCKET A

		Verdict	Performanțe sintetice	Peformanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1 EPOX EP-8RDA3	1.588	0.781	0.734	0.043	Nforce2 Ultra 400, DDR400, 4 USB2.0,	86.00$	XPC46
	2 ASUS A7N8X Deluxe Gold	1.572	0.780	0.726	0.066	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, 2 Lan, Serial ATA, RAID	161.6$	XPC40
	3 Gigabyte GA-7NNXP	1.571	0.777	0.722	0.073	nForce2,400MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	188$	XPC45
	4 Leadtek WinFast K7NCR18G Pro	1.570	0.781	0.725	0.064	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	120.8$	XPC41
	5 MSI K7N2G-ILSR	1.564	0.777	0.725	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400,6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	150€	XPC44
	6 Soltek SL-75FRN2-RL	1.559	0.781	0.730	0.048	nForce2, 333MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	105$	XPC44
	7 Leadtek K7NCR18D Pro v2.0	1.557	0.781	0.727	0.049	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire, Lan	98.7$	XPC44
	8 Epox 8RGA+	1.525	0.722	0.713	0.040	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Video	129.1$	XPC42
	9 Gigabyte GA-7VAXP Ultra	1.521	0.760	0.703	0.058	KT400, 333MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	127.4$	XPC41
	10 Gigabyte GA-7VAX-A	1.519	0.774	0.702	0.043	KT400A, 333MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Lan	82$	XPC45
	11 Abit NF7-S	1.509	0.751	0.696	0.062	nForce2, 333MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA	135$	XPC40
NOU	12 Shuttle MN31N	1.501	0.735	0.724	0.042	nForce2, 333MHz, DDR400,4 USB 2.0, Lan	105$	XPC46
NOU	13 ASUS A7V600-EAY	1.493	0.745	0.688	0.060	KT600, 400MHz, DDR400, 6 USB2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	91$	XPC46
	14 Epox 8K9A	1.485	0.755	0.672	0.058	KT400, 333MHZ, DDR400, 6 USB 2.0, Lan, Serial ATA, RAID	68.9$	XPC41
	15 Biostar M7VIK	1.467	0.757	0.672	0.038	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Serial ATA, RAID	N/A	XPC41
	16 Jetway Polaris 400	1.467	0.744	0.683	0.044	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Firewire, Lan	101$	XPC40
	17 XFX KT400-ALH	1.439	0.740	0.659	0.040	KT400, 333MHZ, DDR400, 2 USB 2.0, Lan	68$	XPC44
	18 Shuttle AK39N	1.439	0.752	0.667	0.020	KT400, 266MHZ, DDR400, 2 USB 2.0	71$	XPC42
	19 ASUS A7V333-X	1.426	0.736	0.646	0.044	KT333, 333MHz, DDR333, 4 USB 2.0, Lan	64.1$	XPC41

TOP SOCKET 478

		Verdict	Performanțe sintetice	Peformanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
NOU	1 ASUS P4C800 Deluxe	2.653	1.441	1.150	0.062	I875P, 800MHz, DDR400, 4USB 2.0, Firewire, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	208$	XPC46
	2 ASUS P4P800 Deluxe	2.647	1.441	1.148	0.058	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	151.6$	XPC45
	3 ABIT IC7-G	2.610	1.407	1.133	0.070	I875P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	218$	XPC45
	4 MSI 875P Neo-FIS2R	2.605	1.402	1.132	0.071	I875P, 800MHz, DDR400, 8 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	219€	XPC45
	5 Gigabyte GA-8PENXP	2.566	1.370	1.124	0.072	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	216.7$	XPC45
NOU	6 EPOX 4PCA3+	2.562	1.374	1.122	0.066	I875P, 800MHz, DDR400, 4USB 2.0, Gigabit Lan, Serial ATA, RAID	162$	XPC46
	7 ABIT IS7-G	2.545	1.359	1.116	0.070	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	183.5$	XPC45
	8 Intel D865GBF	2.544	1.372	1.117	0.055	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, placa video	110.8€	XPC45
	9 Gigabyte GA-8IPE1000 Pro	2.537	1.369	1.115	0.052	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA	127.2$	XPC45
	10 Soltek SL-86MP-L	2.491	1.341	1.099	0.051	I865G, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA, placa video	119$	XPC45
	11 QDI P4I865GA-6AF	2.490	1.336	1.098	0.056	I865G, 800MHz, DDR400, 8 USB 2.0, Firewire, Serial ATA, placa video	105$	XPC45
	12 Soltek SL-86SPE-L	2.473	1.345	1.080	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 2 USB 2.0, Lan, Serial ATA	112$	XPC45
	13 ASUS P4P800-VM-UAY	2.426	1.365	1.013	0.048	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Lan, Serial ATA, placa video	109.2$	XPC45
	14 ASUS P4S800	2.272	1.187	1.044	0.041	SiS648FX, 800MHz, DDR400, 4 USB2.0, Lan, S/PDif	79.6$	XPC45
	15 ASUS P4G8X Deluxe/Gold	2.230	1.093	1.072	0.065	Granite Bay, 533MHz, DDR266, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	217.3$	XPC42
	16 Gigabyte GA-8SQ800 Ultra	2.226	1.111	1.052	0.062	SiS655, 533MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	111.3$	XPC42
	17 Gigabyte GA-8SQ800	2.185	1.104	1.049	0.031	SiS655, 533MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 3 Firewire	85.1$	XPC43
	18 Gigabyte GA-8PE800 Ultra	2.090	1.001	1.030	0.059	I845PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Lan, Serial ATA, RAID	91.3$	XPC44
	19 Chaintech CT-9EJS1	2.083	1.002	1.025	0.056	I845PE, 533MHz, DDR333, 6 USB 2.0, 3 Firewire, Lan, RAID	156$	XPC43

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab



Nu mai sta pe gânduri!
Participă și tu!
UMFLĂ POTUL!
SAMSUNG
CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS
PREMIUL 1
PREMIUL 1
PREMIUL 1
3x
Imprimanta Laser
Samsung
ML 1750
16ppm
rezoluție: 1200x600
USB 2.0 + paralel
Premii oferite de DECK Computers Intl. S.A.
Reprezentant SAMSUNG-IT România
Service Center SAMSUNG-IT Romania
DECK Computers
DECK® COMPUTERS
ISO 9001
www.samsungelectronics.ro
www.deck.ro
Pentru a putea participa la extragere nu trebuie decât să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă potul". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.
UMFLĂ POTUL!
TALON DE PARTICIPARE
Deck Computers și XtremPC oferă cititorilor, prin tragere la sorți, produsele de la pagina Umfla Potul Samsung
FĂRĂ TIMBRU
XtremPC
...NATAR: ROMAS COMERCIAL SRL - XtremPC - C.P. 90, O.P. 63, BUCUREȘTI 1
Termenul limită al concursului este 15 octombrie 2003 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 48 XtremPC

TOPTVTUNER

		Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentaţie	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
NOU	1 WinFast TV 2000 XP Expert	8.7	9	9	9	8	8	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	66€	XPC46
	2 Hercules All-in-Wonder 8500	8.35	8	8	8	9	9	9	Conectare AGP, telecomanda	249€	XPC35
	3 Leadtek WinFast Cinema	8.30	9	8	8	8	8	8	Conectare VGA, Tuner FM, Telecomanda	33€	XPC39
	4 Leadtek TV2000XP Deluxe	8.00	8	8	8	8	8	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60.5€	XPC35
	5 Creative 3D Personal Cinema	7.95	9	7	8	6	9	7	Conectare VGA, Telecomanda	194$	XPC35
	6 Terratec Cinergy400TV	7.85	8	8	6	8	8	9	Conectare PCI, Telecomanda	64.9$	XPC38
	7 AverMedia AverTV Studio	7.75	8	8	8	7	8	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	60$	XPC35
	8 Items Much TV DVR	7.20	8	7	7	6	7	8	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	39.9$	XPC35
	9 Crystal Tune TV	7.10	7	7	8	7	7	5	Conectare PCI, Tuner FM, Telecomanda	37.4€	XPC44

TOPPLĂCIVIDEO

		Verdict	Performanţe sintetice	Peformanţe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
NOU	1 Gainward FX 1200 XP Golden Sample	6.016	1.912	4.019	0.085	FX5900, 256MB DDR2, chipset / memorie: 400/850MHz, VIVO, DVI	560€	XPC46
	2 Hercules 3D Prophet 9800 Pro	5.901	1.908	3.903	0.090	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	369€	XPC45
	3 GigaCube Radeon 9800 Pro	5.898	1.913	3.915	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 380/680MHz, TV Out, DVI	395€	XPC45
	4 PowerColor Radeon 9800 Pro	5.869	1.905	3.879	0.085	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	449$	XPC44
	5 Gigabyte Radeon 9800 Pro	5.417	1.924	3.413	0.080	Radeon 9800Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	406€	XPC44
	6 Abit Siluro FX5800 128MB	5.202	1.648	3.474	0.080	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	404$	XPC44
	7 Terratec Mystify 5800	5.178	1.648	3.440	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, TV Out, DVI	491.4$	XPC44
	8 Leadtek WinFast A300 TD MyVIVO	4.819	1.230	3.499	0.090	FX5800, 128MB DDR2, chipset / memorie: 400/800MHz, DVI, VIVO	391.6€	XPC44
	9 Leadtek A310 Ultra TD MyVIVO	3.739	1.180	2.469	0.090	FX5600 Ultra, 128MB DDR, chipset / memorie: 351/702MHz, TV Out, DVI	222.2€	XPC44
NOU	10 Hercules 3D Prophet 9600 Pro	3.716	1.211	2.415	0.090	Radeon 9600Pro, 256MB DDR, chipset / memorie: 400/606MHz, TV Out, DVI	173€	XPC46
	11 PowerColor Radeon 9600 Pro	3.673	1.172	2.421	0.080	Radeon 9600Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 378/675MHz, TV Out, DVI	199$	XPC44
	12 GigaCube Radeon 9600 Pro	3.595	1.212	2.303	0.080	Radeon 9600Pro, 128MB DDR, chipset / memorie: 398/600MHz, TV Out, DVI	179.3€	XPC45
	13 Pixelview GeForce FX 5600	3.265	1.038	2.152	0.075	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, DVI, VIVO	163.4$	XPC45
	14 Chaintech FX5600	3.232	1.044	2.123	0.065	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, DVI, VIVO	N/A	XPC44
	15 XFX FX5600	3.230	1.037	2.123	0.070	FX5600, 128MB DDR, chipset / memorie: 325/550MHz, TV Out, DVI	199$	XPC44
	16 Leadtek A310 TD MyVIVO	3.009	0.964	1.955	0.090	FX5600, 256MB DDR, chipset / memorie: 324/501MHz, DVI, VIVO	206.3€	XPC44
NOU	17 GigaCube Radeon 9600 Pro Lite	2.910	0.991	1.834	0.085	Radeon 9600Pro, 256MB DDR, chipset / memorie: 398/406MHz, TV Out, DVI	175.5€	XPC46
NOU	18 Powercolor Radeon 9500	2.81	0.99	1.73	0.08	Radeon 9500,128MB DDR, chipset / memorie: 277/540MHz, TV Out, DVI	155$	XPC46
	19 Leadtek A340 Ultra TD MyVIVO	2.594	0.840	1.664	0.090	FX5200 Ultra, 128MB DDR, chipset / memorie: 342/648MHz, VIVO, DVI	159.5€	XPC45
	20 Gainward PowerPack Pro/660	2.039	0.675	1.299	0.065	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 260/440MHz, TV Out, DVI	121.6$	XPC44
	21 GigaCube Radeon 9100	1.997	0.690	1.237	0.070	Radeon 9100, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/500MHz, TV Out, DVI	80.3€	XPC44
	22 Leadtek WinFast A340 TDH	1.901	0.620	1.196	0.085	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.2€	XPC44
	23 Inno3D FX5200 128MB	1.895	0.625	1.190	0.080	FX5200, 128MB DDR, chipset / memorie: 250/400MHz, TV Out, DVI	95.23€	XPC44

TOPUNITĂŢICOMBO

		Verdict	Performanţe	Dotări	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
NOU	1 TEAC DW-548DK	84.58	78.08	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	69€	XPC46
NOU	2 Liteon LTC-48161H	83.70	76.70	7	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63$	XPC46
NOU	3 Samsung SM-352	83.25	77.25	6	Viteze CD: 52X/24X/52X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	65.7€	XPC46
NOU	4 TEAC DW-548D	82.12	78.12	4	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	61€	XPC46
NOU	5 Sony CRX300A	82.00	75.50	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	65€	XPC46
NOU	6 LG GCC-4480B	81.92	75.42	6.5	Viteze CD: 48X/24X/48X, Viteza DVD 16X, conectare IDE	63.7€	XPC46
NOU	7 Philips JR32RWDVK	75.78	65.78	10	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, USB 2.0	199€	XPC46
NOU	8 Philips RWDV3210K	74.28	67.28	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	71€	XPC46
NOU	9 Toshiba SD-R1312	69.91	62.91	7	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	69€	XPC46
NOU	10 Philips PBCO3210G	68.53	64.53	4	Viteze CD: 32X/10X/40X, Viteza DVD 12X, conectare IDE	62€	XPC46
NOU	11 ASUS SCB-1608U	61.95	53.95	8	Viteze CD: 16X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	161$	XPC46
NOU	12 LG GCC-5241P	60.98	53.48	7.5	Viteze CD: 24X/10X/24X, Viteza DVD 8X, USB 2.0	198$	XPC46

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

hobby



Adrian Dorobăţ

CERCUL VICIOS AL RESPONSABILITATII

Cine este de fapt de vină pentru răspândirea viruşilor?

Conform statisticilor Symantec, viermele SoBig.F a infectat peste un milion de computere şi este virusul cu cea mai rapidă răspândire de până acum, profitând de "succesul" anteriorului vierme, MSBlaster pentru a-şi amplifica efectul. Asta în condiţiile în care pentru a declanşa infectarea, utilizatorii trebuie să deschidă mail-ul infectat şi să iniţializeze fişierul ataşat. Cum de a fost posibil această epidemie care genera zeci de milioane de mail-uri infectate în fiecare zi.

Iniţial, acest articol ar fi trebuit să vină în ajutorul Microsoft. Pentru că de fiecare dată când apare o astfel de problemă, toţi se grăbesc să arate acuzator către compania din Redmond. La fel s-a întâmplat şi în cazul incidentului MSBlaster/SoBig.F, oarecum pe nedrept, aş putea spune. Un critical patch care corecta vulnerabilităţile speculate de viermii în cauză era disponibil pe site-ul Microsoft cu aproape o lună înainte de declanşarea epidemiei. Cine este de vină în cazul acesta pentru răspândirea necontrolată a virusului? Sunt tentat să arunc întreaga vină în spinarea utilizatorului superficial, pentru că pot găsi circumstanţe atenuante unei companii care are în grijă un sistem de operare extrem de complex, dar nu şi unor indivizi care nu îşi instalează patch-uri vitale şi care deschid ataşamente de e-mail fără nici o discriminare. Mi se pare incredibil că încă există oameni creduli care au impresia că tot ceea ce le vine prin mail este adevărat şi de bună credinţă. Am un anunţ pentru voi: nu există lesbiene gemene care să vă aştepte nerăbdătoare şi nici nu vă veţi îmbogăţi cu dolari nigerieni. Nu mai deschideţi attachmenturi cu nume dubioase de la străini, instalaţi un antivirus şi/sau un firewall personal şi, pentru varietate, instalaţi update-urile de sistem înainte de a vă plânge că Microsoft e de vină că nu vă mai merge calculatorul.

Dar după cum spuneam, oricât m-aş strădui, nu pot scoate Microsoft din postura de oaie neagră. Cum se face că OS X şi Linux nu au atâtea probleme, din moment ce sunt folosite şi ele de milioane de oameni. Răspunsul cel mai evident este că din punct de vedere al securităţii, Windows XP (Home Edition şi într-o mai mică măsură varianta Professional) este echivalentul unui Ferrari lăsat noaptea în Rahova cu un bileţel "Mă întorc în 15 minute".

Windows XP Home Edition vine cu un număr fascinant de cinci porturi deschise, acestea fiind destinate unor servicii care nu au nici un rost decât dacă sunteţi într-o reţea. Dintre acestea se remarcă Remote Procedure Call, exact serviciul folosit de viermele Blaster pentru a vă închide calculatorul după cum îi vine cheful. Nu vi s-a întâmplat? Sunteţi norocoşi. Dar staţi, Microsoft are o explicaţie: aparent acest serviciu "nu a fost intenţionat a fi folosit într-un mediu atât de ostil ca Internetul". Interesant, nu? Spre deosebire de XP, Mac OS X nu are în mod implicit nici un port deschis. Iar porturile deschise sunt, aşa cum avertizează experţii antivirus, o cale foarte propice pentru ca PC-ul să vă fie manipulat în scopuri obscure. Aşadar şi Microsoft are o bună parte din vină.

Oricum, încercând să atribuim responsabilităţi, am putea pierde din vedere un lucru important: în cazul a patru din cele şase variante ale virusului, o nouă versiune şi mai virulentă a fost lansată imediat după data de expirare a codului. Actuala variantă are ca dată de expirare 10 septembrie şi experţii se pregătesc pentru ce poate fi mai rău.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

SOBIG.F - RĂSPÂNDIRE FOARTE RAPIDĂ

Recorduri negative pe Internet

SoBig.F este un virus (vierme) care a reuşit să depăşească nume celebre în domeniu, cum ar fi LoveBug, Klez şi Kournikova, afirmă firma de management al comunicaţiilor Message Labs, care a stopat deja mai mult de un milion de mesaje infectate de la apariţia virusului, la sfârşitul lunii august.

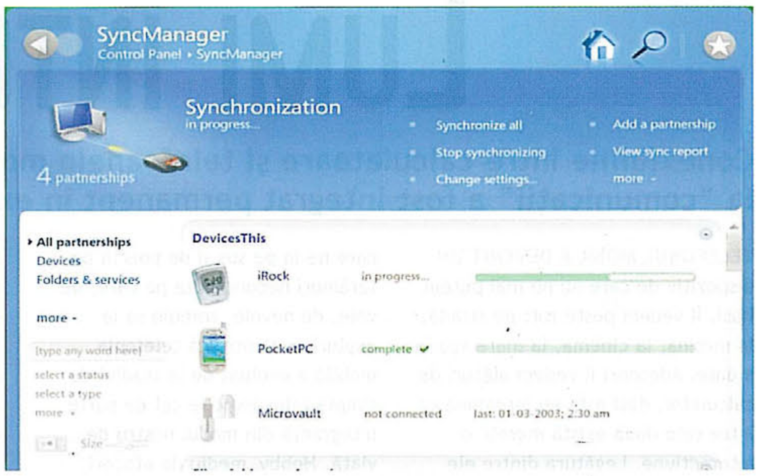
Raportul virus/email obişnuit este în momentul de faţă 1/17, dar SoBig.F pare să câştige teren, experţii presupunând că el va rămâne un risc important până pe 10 septembrie când codul va expira. SoBig.F va fi înlocuit atunci de o versiune şi mai devastatoare, dacă este să ne luăm după statistica celor cinci versiuni anterioare. Asta înseamnă că noua versiune va fi lansată pe 11 septembrie, dacă data vă spune ceva.

Sfatul nostru, nu deschideţi ataşamente de mail cu următoarele titluri, chiar dacă vin de la persoane cunoscute: your_document.pif, details.pif, your_details.pif, thank_you.pif, movie0045.pifm, document_Fall.pif, application.pif, docment_9446.pif. Asta pentru că o dată ce virusul v-a infectat calculatorul, încearcă să se conecteze la un site şi să transfere un virus troian de tip backdoor, lăsându-vă calculatorul vulnerabil atacului oricărui hacker.

O ÎNTÂRZIERE PREVIZIBILĂ

Windows Longhon amânat până în 2006

Într-un raport Jupiter Research se arată că Windows Longhorn va fi lansat mai târziu decât se aşteaptă marele public şi va fi general disponibil de-abia în 2006. Conform surselor, întârzierea se va datora testelor exhaustive prin care va trebui să treacă noul sistem de fişiere din Longhorn pentru a se descoperi posibilele incompatibilităţi cu software-ul mai vechi precum şi dorinţei de a sincroniza lansarea sistemului de operare cu lansarea variantelor brandate Longhorn a celorlalte programe de la Microsoft. Până în 2006, deja sunt disponibile capturi de ecran dintr-o nouă versiune ce foloseşte interfaţa "Aero" pe care le puteţi găsi la http://www.winsupersite.com/showcase/longhorn_aero.asp.



CHINA DECLARĂ RĂZBOI WINDOWS

Microsoft dispus la compromisuri

Dorind să spargă monopolul Microsoft asupra pieţei software, Consiliul Naţional al Chinei intenţionează să interzică folosirea sa în calculatorele guvernului şi ale instituţiilor statului. În locul produselor Microsoft se va folosi software autohton. Această reglementare va intra în vigoare la sfârşitul anului în curs. Asta înseamnă că sute de mii de sisteme de operare Windows şi pachete office vor fi înlocuite cu un pachet integrat chinezesc, numit WPS Office 2003, în anul care urmează. Microsoft a încercat cu disperare să prelungească contractele pe care le are cu guvernul chinez, firma din Redmond declarându-se chiar dispusă să pună la dispoziţia guvernului chinez bucăţi din codul sursă al Windows.

În aceeaşi ordine de idei, Microsoft a contracarat planul Thailandei de a cumpăra un milion de calculatoare cu Linux instalat, oferindu-le în schimb un pachet Windows XP şi Office la uluitorul preţ de 36$. În plus, Microsoft s-a obligat să elimine şi procedura de activare din Windows XP. De aşa chilipir să avem şi noi parte.

POPULAR, DAR FĂRĂ VIITOR

Microsoft abandonează Outlook Express

Deşi poate cel mai răspândit manager pentru e-mail, Outlook Express va fi lăsat în paragină de Microsoft, care nu va mai oferi nici un fel de suport pentru acest program de acum înainte. Principalul motiv este probabil că acesta este gratuit şi în consecinţă nu aduce nici un câştig companiei. Fratele lui mai mare, Microsoft Outlook, care este integrat în pachetul Office, este probabil alternativa plătită către care ar trebui să ne orientăm, deşi nu are aceeaşi funcţionalitate.

Decizia de a renunţa la actualizarea Outlook Express era destul de previzibilă din mai, când Microsoft a anunţat că nu va mai distribui separat Internet Explorer, program care includea şi Outlook Express, toate update-urile pe care le vor oferi urmând să fie doar pentru platforma Windows.



"ALO" ÎN ERA DIGITALĂ
LUMI INTERACTIVE

Conexiunile între calculatoare şi telefoanele mobile sunt atât de numeroase, încât "C"-ul de la "comunicaţii" a fost integrat permanent în expresia "industria IT&C"

TELEFONUL MOBIL A DEVENIT UN dispozitiv de care nu ne mai putem lipsi. Îl vedem peste tot: pe stradă, în maşină, la cinema, la mare sau la munte. Adeseori îl vedem alături de calculator, deşi asta nu înseamnă că între cele două există mereu o interacţiune. Legătura dintre ele tinde, totuşi, să devină din ce în ce mai strânsă, variind în ultimii ani de la simpla conexiune de date la o întrepătrundere ce a dat naştere unor hibrizi spectaculoşi: smartphone-urile.

Vrem sau nu vrem, lumea telefoniei este în contact direct cu lumea PC: pe de o parte telefoanele capătă opţiuni de navigare pe internet, aplicaţii şi jocuri, pe de altă parte calculatoarele tind să devină telefoane prin intermediul protocolului voice-over-IP. Suntem bombardaţi din toate părţile de aglomerări de litere ca WAP, SMS, EMS, MMS, HSCD, GPRS şi de nume mai mult sau mai puţin bizare ca Bluetooth, Blackberry sau Java. Ne aflăm în mijlocul unui tehno-uragan care ne ia pe sus şi ne poartă pe tărâmuri necunoscute pe care, de voie, de nevoie, trebuie să le explorăm. Pentru că telefonia mobilă a evoluat de la stadiul de simplă tehnologie la cel de parte integrantă din modul nostru de viaţă. Hobby, mediu de afaceri, divertisment, toate acestea sunt posibile direcţii de "plecare" de pe această placă turnantă constituită de interconexiunile dintre calculator şi telefonul mobil.

Renunţarea la fire este o tendinţă cu efecte vizibile în întregul spectru IT&C - tehnologia informaţiei şi comunicaţiilor - şi a dat naştere la o mulţime de standarde, protocoale şi tipuri de reţele, care implică în egală măsură telefoanele mobile şi PC-urile. Să aruncăm împreună o privire generală asupra acestui domeniu.

CONECTARE FĂRĂ FIR

Iniţial concepute pentru a se conecta între ele, telefoanele mobile au ajuns în clipa de faţă să fie interconectabile şi cu calculatoarele. Tendinţa actuală este de a integra în terminalele mobile cât mai multe facilităţi ale PC-urilor, existând destule modele care au trecut deja bariera dintre telefon şi calculator.

Bluetooth este o tehnologie de conectare radio concepută iniţial pentru PC-uri care permite interacţiunea dintre dispozitive compatibile pe o rază mică. Această tehnologie a fost implementată şi în multe telefoane actuale pentru a putea fi conectate unui calculator sau pur şi simplu pentru a conecta kit-uri hands-free fără tradiţionalele fire. Până la apariţia Bluetooth-ului singura alternativă fără fir o reprezenta IrDA, neajunsurile acesteia fiind raza foarte mică de acţiune şi necesitatea ca dispozitivele comunicante să aibă contact vizual direct. Primele telefoane care foloseau IrDA se puteau conecta între ele pentru a schimba numere din agendă sau pentru jocuri în reţea. Majoritatea telefoanelor pot fi conectate la calculator printr-un cablu special care în general nu este livrat de producător. Prin acest cablu se poate accesa agenda telefonică şi se poate chiar schimba soft-ul acestuia.

Cea mai nouă tendinţă este cea de conectare a telefonului la reţeaua de calculatoare numită îndeobşte Internet. Iniţial WAP (Wireless Application Protocol) era responsabil de această funcţie, un neajuns mare al tehnologiei fiind necesitatea existenţei pe serverul web accesat a unui daemon WAP şi a unor pagini compatibile WAP. Iniţial având o dezvoltare bună, WAP face în acest moment loc mai rapidului GPRS (General Packet Radio Service). Acesta este un protocol cu o viteză maximă de transfer de 171.2Kb/s, ce are avantajul conectării permanente la reţea, plata făcându-se în funcţie de traficul efectuat. Un alt avantaj al GPRS este faptul că nu este nevoie de pagini web într-un format

special. Laptop-urile sau calculatoarele pot fi de asemenea conectate la Internet printr-un telefon compatibil GPRS. Prin GPRS se pot trimite e-mail-uri către alte calculatoare sau telefoane mobile.

O modalitate de comunicare ieftină între telefoane o reprezintă de mai mulți ani SMS (Short Message System) prin intermediul căruia se pot transmite texte scurte. Acestea au căpătat popularitate datorită costului destul de scăzut per mesaj. Recent a fost lansat serviciul MMS (Multimedia Message System) prin care se pot transmite imagini și sunete atașate textului. Majoritatea telefoanelor lansate recent oferă această facilitate, care trebuie să fie suportată și de operatorul de telefonie mobilă.

Modele de top lansate de producătorii de telefoane mobile beneciază de toate aceste opțiuni de comunicare, ce permit un grad ridicat de interactivitate între ele și cu calculatorul, tendința fiind de a ne îndrepta către o lume în care majoritatea dispozitivelor electronice vor putea fi interconectate.

Primul telefon ce a încorporat funcțiile unui PDA (Personal Digital Assistant) a fost lansat de Nokia în 1996 sub numele de Communicator. Acesta dispune de un sistem de operare Symbian OS și aplicații de tip editor de text, calcul tabelar, client de mail, agendă de întâlniri, etc. Marile lipsuri ale Communicator-ului în acest moment constau în conectivitatea Bluetooth, transmisii de mare viteză GPRS și suportul MMS.

HIBRIZI INTELIGENȚI

Termenul de smartphone este folosit pentru a caracteriza un telefon fără fir care beneficiază de un set de opțiuni caracteristice PC-ului, care până acum nu fuseseră asociate cu telefoanele. Pe lângă funcțiile obișnuite de telefonie, un smartphone mai poate fi dotat cu:

- e-mail, fax și navigare Internet, wireless;
- PIM (personal information management);
- banking online;
- conectivitate LAN;
- introducere de date cu un stilus;
- transfer de date local sau remote între telefon și computer;
- controlarea de la distanță a unui PC.

Așa numitele smartphone-uri sunt, deci, combinații extravagante între echivalentul micro al unui PC, în speță PDA-ul (Personal Digital Assistant) și un telefon mai mult sau mai puțin banal, combinând funcționalitățile ambelor pentru a obține un dispozitiv care să le înlocuiască cu succes. Cel puțin teoretic, pentru că majoritatea utilizatorilor preferă să mențină telefonul și PDA-ul ca entități distincte, pe de o parte din cauza prețului piperat al unităților smartphone și pe de altă parte din cauza avantajelor lor individuale. (de exemplu, utilizatorii apreciază telefoanele de dimensiuni mici, dar preferă PDA-urile cu ecran cât mai mare). Cele două alternative nu pot fi combinate din motive practice într-una singură, decât doar dacă se va ajunge la folosirea pe scară largă a foliilor OLED, care sunt echivalentul flexibil al unui ecran LCD.

Până atunci însă, piața smartphone-urilor este suprasaturată de oferte. Prima categorie care a apărut ca extensie logică a PDA-urilor este gama de smartphone-uri Palm, bazate evident pe sistemul de operare Palm OS. În această categorie se remarcă printre altele Handspring Treo 300 și Samsung SPH-i500. Cea de-a doua categorie, care este cu un pas mai aproape de calculator, sunt smartphone-urile PocketPC, categorie únde ies în evidență Siemens SX-56 sau Hitachi G1000. Dispozitivele PocketPC rulează în general cu un sistem de operare Windows CE și au funcția de telefonie disponibilă ca un add-on, nu ca dotare implicită.

Una dintre cele mai populare categorii este cea a smartphone-urilor bazate pe Symbian OS și Java, categorie în care principalul concurent este Nokia, urmat de Siemens, Samsung, Motorola și Fujitsu. Interesant este că unul dintre modelele bazate pe Symbian OS de la Nokia este platforma de jocuri wireless N-Gage.

Ultima, dar nu cea din urmă este categoria smartphone-urilor bazate pe sistemul de operare Linux, care momentan numără foarte puțini reprezentanți. Motorola este unul dintre puținii producători care a pariat pe Linux, recentul lor A760 speculând

SONY ERICSSON P800



Deși arată în majoritatea privințelor ca un simplu telefon, P800 ascunde sub înfățișarea sa obișnuită un PDA cu toate opțiunile de care ați putea avea nevoie. Navigarea Internet și WAP prin intermediul browser-ului multifuncțional Opera vă ține în contact cu lumea, iar transferarea de muzică, filme, jocuri și aplicații este la îndemână. Memoria de 32MB (din care 12 rezervați pentru stocare) s-ar putea dovedi neîncăpătoare în aceste condiții, însă ea poate fi extinsă cu medii de tip Memory Stick Duo. Touchscreen-ul de dimensiuni mari, cu 4096 de culori, permite controlarea telefonului cu un stilus, dar pentru scrierea notițelor veți avea nevoie de tastatură. Asta dacă nu vreți să le înregistrați vocal. Funcțiile de PDA includ listă de contacte, calendar cu însărcinări, întâlniri și aniversări, notițele mai sus menționate și e-mail. Sincronizarea cu PC-ul se poate face prin USB 1.2, Bluetooth, fie infraroșu dacă sunteți în apropierea calculatorului, fie de la distanță prin GPRS.

Bazat pe Symbian OS, P800 poate fi extins pe partea software prin programare Java sau chiar C++. Ca dovadă, Lotus Mobile Notes este deja disponibil pentru acest telefon și în viitorul apropiat P800 va beneficia de soluții pentru baze de date și e-commerce de la Oracle și Sybase.

DETALII TEHNICE	
Rețea	GSM 900/1800/1900
Greutate	148g/158g cu flipkeys
Dimensiuni	117x59x27mm
Memorie	16MB+16MB Flash
Timp stand-by	400 de ore
Timp convorbire	13 ore
Tip baterie	Li-Polymer 1000 mAh
Ecran	320x208 pixeli
Cameră foto	640x480 pixeli, 16 milioane de culori
Tehnologii	Alertă prin vibrație, tonuri polifonice, SMS, MMS, EMS, USB 1.2, WAP 2.0, GPRS, IrDA, Java

SIEMENS SL55



Siemens SL55 a reprezentat un adevărat accesoriu la modă în cadrul festivalului de la Cannes. La acest eveniment o serie de actori celebri (printre care Kristanna Loken, Luke Wilson, Kevin Costner și Jean Claude van Damme) au putut fi văzuți vorbind la noul lor telefon mobil Siemens SL55. Pe lângă aspectul deosebit, tehnologiile de ultimă oră au contribuit la succesul deosebit al acestui mobil. Tonurile polifonice, Java Wireless (pentru jocuri multiplayer), GPRS sau WAP sunt doar câteva din tehnologiile implementate în Siemens SL55. Conectarea la calculator se face prin IrDA sau printr-un cablu special USB. E-mail-urile din memoria telefonului se pot sincroniza cu baza de date din Outlook Express. Operațiile de interconectare cu PC-ul se realizează, folosind programul Siemens Data Suite (se transferă gratuit de pe site-ul web al producătorului). Cu acest software se pot creea pe calculator wallpaper-uri și tonuri de apel pentru mobil.

DETALII TEHNICE	
Rețea	EGSM 900/GSM 1800/GSM 1900
Greutate	79g
Dimensiuni	81.6x44.5x21.9mm
Timp stand-by	200 de ore
Timp convorbire	210 de minute
Tip baterie	Li-Polymer 500 mAh
Ecran	4096 culori, 7 linii, 101x80 pixeli
Cameră foto	640x480 pixeli
Tehnologii	Tonuri polifonice, SMS, MMS, EMS, WAP 1.2.1, GPRS clasa 8, IrDA

concepte ca open-source și industria manufacturieră chineză pentru a oferi o alternativă ieftină și eficientă pentru toate celelalte. Conform IDC, în 2006 piața smartphone-urilor va fi împărțită astfel: 53% Symbian OS, Microsoft cu al său standard PocketPC 27%, Palm 10%, în timp ce Linux va cuceri doar 4,2%. O lume dominată de Java, după câte se pare, chiar dacă Microsoft se laudă că are cea mai bună colecție de software pe platforma PocketPC.

Spre deosebire de PC-uri, în care ciclul tipic de upgrade este 4-5 ani, în domeniul mobilelor perioada în care se renunță la un telefon este de doar 18 luni. Chiar și dacă smartphone-urile vor penetra mai greu piața decât un terminal obișnuit, ele vor câștiga teren de două ori mai repede decât PC-urile. Iar în momentul în care bariera prețului va fi coborâtă, există șanse ca smartphone-urile să devină un adversar redutabil pentru laptop-uri și chiar pentru PC-uri, într-o lume aflată într-o continuă mișcare. Dar acest lucru presupune un plan de servicii bine pus la punct din partea operatorilor și o popularizare a acestor dispozitive în rândul maselor care renunță cu greu la vechile lor terminale depășite.

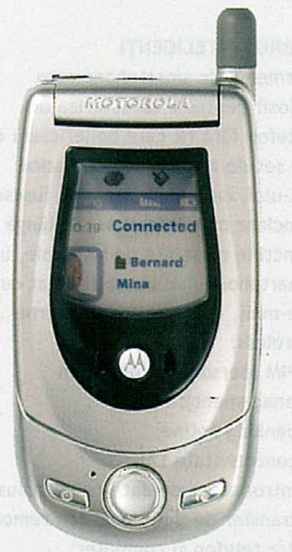
Genele de PC transmise telefoanelor inteligente le vor face pe acestea vulnerabile la viruși și exploit-uri, însă contracararea acestor amenințări nu mai este demult o problemă și rezistența la abuzuri este o probă de foc prin care trebuie să treacă orice tehnologie înainte de a fi acceptată.

DINCOLO DE CONVORBIRI

Evoluția foarte rapidă a tehnologiei a reușit un lucru paradoxal, anume să mute centrul de greutate al telefoniei de pe convorbirile telefonice. Deocamdată situația diferă destul de mult de la țară la țară - ca în orice domeniu care implică o formă de divertisment gusturile sunt importante - dar

MOTOROLA A760

Motorola l-a prezentat anul acesta pe A760 ca fiind primul handset ce beneficiază de tehnologiile Java și Linux. În esență A760 este o combinație dintre telefon și PDA, kernel-ul de Linux fiind cel care motorizează acest dispozitiv. Pentru conectarea la PC avem nu mai puțin de trei posibilități: IrDA, Bluetooth și USB. Ecranul lui A760 redă 65000 de culori și este touchscreen. Software-ul inclus în Motorola A769 consta dintr-un player audio, unul video, un instant messenger, o agendă personală și multe alte programe. Motorola intenționează să-și extindă pe viitor linia de produse bazate pe sistemul de operare Linux.



DETALII TEHNICE

Rețea	GSM900/1800/1900
Greutate	120g
Dimensiuni	100x53x21mm
Memorie	N/A
Timp stand-by	170 de ore
Timp convorbire	5 ore
Tip baterie	N/A
Ecran intern	240x320 pixeli, 65000 de culori
Cameră foto	640x480 pixeli
Tehnologii	Tonuri polifonice, Bluetooth, IrDA, USB, MP3, PDA, MMS, EMS, GPRS, Java, E-mail, WAP, touchscreen color

DICȚIONAR

BLUETOOTH
Folosește banda de 2.4GHz la 720Kbps iar raza de acțiune este de aproximativ 9 metri. În general, telefoanele mobile folosesc acest tip de conexiune pentru conectarea la notebook-uri. Interferențele cu alte dispozitive cauzează o scădere a vitezei de transfer, dar comunicarea nu este întreruptă. Nu necesită o linie dreaptă sau fără obstacole între senzori, iar cu ajutorul unor amplificatoare speciale distanța de comunicare poate fi ridicată la 100 de metri.

CDMA
(Code Division Multiple Access)
Metodă de transmitere simultană a mai multor semnale folosind o porțiune comună din spectru. Cele mai întâlnite aplicații ale tehnologiei CDMA se găsesc în telefonia mobilă QUALCOMM ce operează în banda de 800MHz. Telefonele mobile CDMA sunt recunoscute pentru calitatea foarte bună a recepției.

DECT
(Digital Enhanced Cordless Telecommunications) Standard pentru telefonia fără fir. Se bazează pe TDMA, lucrează în banda de 1.8 și 1.9GHz, utilizează Dynamic Channel Selection/Dynamic Channel Allocation (DCS/DCA) pentru a realiza conectarea mai multor utilizatori pe aceeași frecvență. DECT asigură un transfer de 522kbps, iar în viitor se așteaptă o creștere de până la 2Mbps. Este utilizată în special în Europa pentru realizarea unor rețele interne de mici dimensiuni. Atlas Telecom Romania a implementat o astfel de rețea la nivelul orașului Oradea (denumită și telefonie cu mobilitate limitată).

EMS
(Enhanced Message Service) Extensie a protocolului SMS ce adaugă posibilitatea de trimitere a mesajelor ce conțin text formatat, animații și tonuri de apel. Această tehnologie a fost introdusă în vara anului 2002 de Alcatel, Ericsson, Motorola și Siemens.

GPRS
(General Packet Radio Service)
Tehnologie care permite sistemului de comunicație mobilă GSM să suporte pachete de date. GPRS oferă un schimb continuu de pachete de date IP în sistem pentru aplicații de tipul transfer de date sau navigare web.

GSM
În 1982 Conference of European Posts and Telegraphs (CEPT) a format un grup de studiu în acest domeniu ce s-a numit Groupe Spécial Mobile (GSM). Astăzi standardele GSM au fost adoptate pe toate continentele și acronimul are o nouă semnificație: Global-System for Mobile Communications.

HDML
(Handheld Device Markup Language)
O versiune specială a formatului HTML creeată special pentru dispozitive mobile (telefoane, PDA-uri, pagere) în scopul obținerii de informații de pe paginile web. HDML a fost elaborat de Phone.com, iar AT&T wireless a lansat primul serviciu HDML în 1996.

I-MODE
Serviciu ce oferă acces la Internet (web browsing și e-mail) pentru telefoanele mobile. Taxarea se realizează pentru traficul de date și nu în funcție de timpul conectării.

IRDA
Standardele acestei tehnologii sunt gestionate de Infrared Data Association, organizație fondată în 1993. Rata de transfer este de doar 115.2kbps (half-duplex), iar pentru realizarea conexiunii trebuie să se asigure o linie dreaptă și fără obstacole între senzorii IrDA.

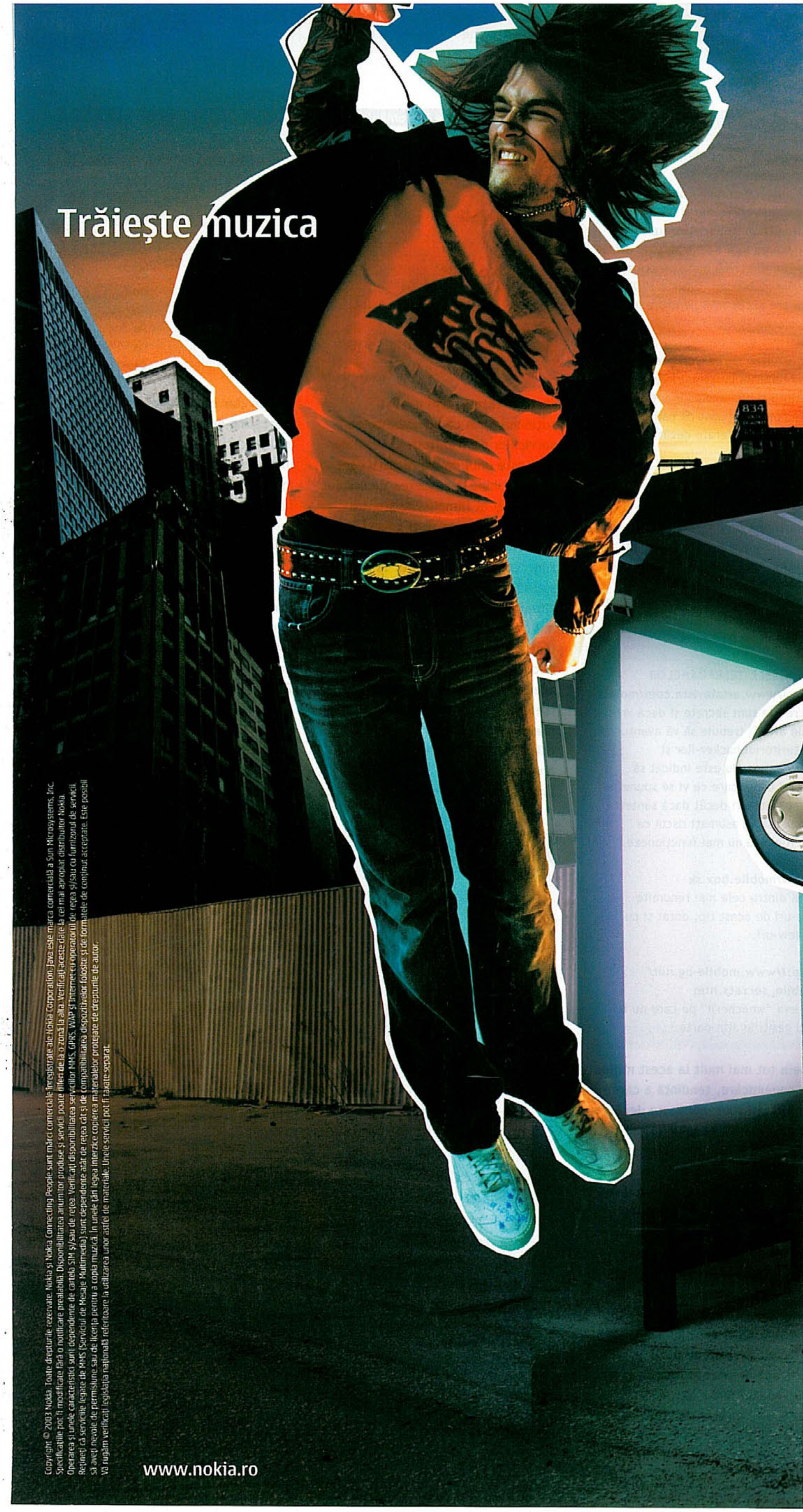
MMS
(Multimedia Message Service)
Tehnologie care permite schimbul de fișiere grafice, video sau audio, folosind telefonul mobil. Protocolul MMS este compatibil în urmă cu SMS și EMS.

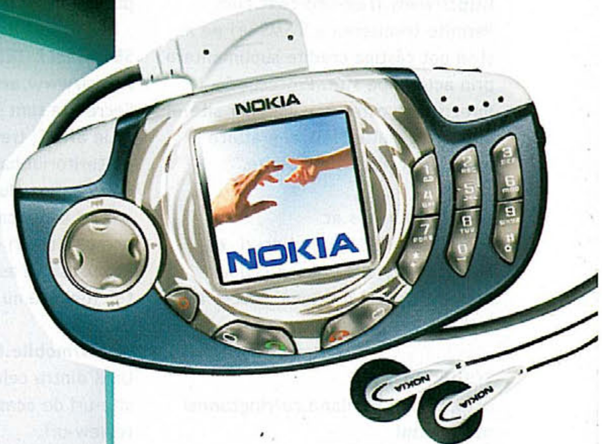
PHOTO MESSAGING
Tehnologia de fotografiere cu telefonul mobil și trimiterea ei către un alt telefon sau către o adresă de e-mail. Dacă cel care primește fotografia nu are un mobil capabil să redea imagini atunci acesta este îndrumat către un web-site unde o poate viziona, folosind calculatorul. În general telefoanele care pot fotografia au și opțiunea de înregistrare audio.

SMS
(Short Message Service) Serviciu care permite schimbul de mesaje text între telefoanele mobile. Textul poate conține între 140 și 160 caractere. Această tehnologie a fost introdusă în sistemele GSM și a fost imediat adoptată și de celelalte rețele digitale de comunicații mobile. Similar cu e-mail-ul, mesajele SMS sunt trimise mai întâi la centrul SMS (pe un canal separat de cel de voce) de unde sunt retrimise la destinatar. Dacă cel care trebuia să recepționeze mesajul nu este în zona de acoperire sau are telefonul închis atunci centrul SMS va încerca ulterior retrimiterea SMS-ului.

WAP
WAP (Wireless Access Protocol) este un protocol de comunicare prin intermediul căruia se oferă date din Internet telefoanelor mobile ce au implementată această facilitate.

WIRELESS
Radio transmisiuni de date între telefoane, calculatoare personale, servere, stații grafice sau alte dispozitive fără a se utiliza cabluri.


Trăiește muzica
www.nokia.ro


NOKIA
NOKIA

ADRESE UTILE

SMS

http://www.myx.net
Permite trimiterea a 3 SMS-uri pe zi, în orice rețea, după ce vă înregistrați pe site. Înregistrarea este gratuită. Tot prin intermediul MyX se pot trimite SMS-uri către adrese de mail, dar aceste serviciu este disponibil doar pentru abonații Connex. Acest lucru se face indirect, chiar dacă telefonul permite trimiterea direct către o adresă de e-mail. Răspunsul la e-mail poate fi trimis prin intermediul unor comenzi SMS.

http://www.b4utxt.com
Site situat în Anglia, dar care permite trimiterea nelimitată de SMS-uri aproape oriunde în lume, gratuit. Din nefericire între trimiterea unui SMS și recepționarea lui poate trece chiar și o zi întreagă. Nu este foarte practic dacă aveți ceva urgent de spus.

http://www.free-sms-text.com
Permite trimiterea a 5 SMS-uri pe zi, și se pot câștiga credite suplimentare prin acțiuni pe site. Procesul de înregistrare este anevoios, dar site-ul oferă mai multe SMS-uri gratuite decât majoritatea celorlalte.

http://www.sms.ac
Puteți trimite 3 SMS-uri pe zi, dar numai în rețeaua Connex și doar după ce treceți printr-un proces de înregistrare gratuită.

TONURI DE APEL

http://www.gsmland.ro/ringtones/index.html
Foarte multe tonuri de apel, dar majoritatea sunt în format keypress. Găsiți aici și melodii românești printre mulțimea de alte șlagăre internaționale.

http://cellphones.about.com/cs/ringtonesmelodies
Aici puteți găsi numeroase tonuri în format keypress, dar și tonuri polifonice gratuite, care sunt o raritate pe Internet în ziua de astăzi. Acestea din urmă merg pe orice telefon mobil care suportă MIDI și care are acces WAP pentru a le transfera.

http://www.surgeryofsound.co.uk
Doar tonurile în format keypress sunt gratuite și nici acelea în întregime. Cele polifonice sunt de calitate, dar nu pot fi transferate decât contra cost.

JOCURI ȘI APLICAȚII

http://my-symbian.com/main/index.php
Aici puteți găsi o multitudine de jocuri și aplicații pentru platforma Symbian OS (Nokia Series 60, Sony Ericsson P800, etc). Unele sunt doar disponibile ca demo, iar altele sunt pur și simplu freeware.

SECRETELE TELEFOANELOR

http://www.astalavista.com/mobile
Secretele sunt secrete și dacă vreți să le aflați, trebuie să vă aventurați pe teritoriul hacker-ilor și cracker-ilor. Nu este indicat să puneți în aplicare ce vi se spune pe aceste site-uri decât dacă sunteți dispuși să vă asumați riscul ca telefonul să nu mai funcționeze.

http://mobile.box.sk
Unul dintre cele mai renumite site-uri de acest tip, dotat și cu review-uri.

http://www.mobile-bg.net/mobile_secrets.htm
Câteva "șmecherii" pe care nu le mai găsiți în altă parte.

tendințele pe care le vedem acum par să creioneze un viitor în care convorbirile vor fi ieftine (sau, de ce nu, gratuite), iar companiile de telefonie își vor obține profiturile în alte moduri.

Popularitatea mesageriei SMS a atins deja o cotă surprinzător de mare, susținută în unele țări și de gratuitatea serviciului. Un caz interesant este Singapore, unde companiile au oferit mesagerie gratuită în perioada de început, în care era foarte important să strângă mulți clienți, dar au început să taxeze trimiterea de mesaje odată ce numărul acesta s-a stabilizat. Decizia s-a bazat și pe observarea tendinței tinerilor de a apela tot mai mult la acest mijloc de comunicare, tendință a cărei ramificații sunt mai vaste decât ne-am fi putut imagina la început. Lipsa unui răspuns imediat este uneori un dezavantaj pentru mesajele scrise, dar se dovedește și un avantaj în alte situații: nu trebuie să răspunzi imediat, nu trebuie să pierzi timpul cu formalități și întrebări de genul "ce mai faci". De aceea a devenit o componentă importantă a vieții tinerilor, după care au apărut și diversele servicii pe bază de SMS - dedicații pe posturile de televiziune, SMS Chat, etc.

S-a ajuns atât de departe încât până și industria cinematografică se simte afectată, unii analiști susținând ferm că accesibilitatea serviciilor de trimitere a mesajelor text este unul dintre factorii care au contribuit la scăderea succesului comercial al filmelor. Aparent a devenit prea ușor să-ți anunți prietenii dacă ți-a plăcut sau nu un film, convingându-i asfel să îl vadă sau să renunțe în funcție de situație, pentru că oamenii sunt mult mai dispuși să asculte părerea unui prieten decât pe cea a unui necunoscut. Evident, pentru ca această teorie să fie valabilă, trebuie să acceptăm ideea că majoritatea filmelor sunt de slabă calitate, dar în această privință analiștii respectivi nu s-au pronunțat. Dar dacă este adevărat, devine clar că actualele strategii de marketing nu mai au eficiența din anii trecuți, răspândirea rapidă a informației prin intermediul Internetului și a celorlalte mijloace făcând campaniile de reclame de la televiziune sau din ziare mai puțin utile.

SMS-ul nu este singurul serviciu telefonic care a avut un succes peste așteptări. Un studiu a ajuns la concluzia surprinzătoare că în momentul de față melodiile la modă obțin mai mulți bani din vânzarea lor pe post de tonuri de apel decât prin vânzarea de discuri. Vânzarea discurilor a cam rămas copilul orfan al industriei muzicale dupa apariția formatului mp3, fiind întrecută din punct de vedere al

Servicii disponibile în România

	Orange	Connex	Zapp
Standard transmisie	GSM 900	GSM 900	CDMA2000
SMS	Da	Da	Da
MMS	Da	Da	Nu
Mobile Internet	Da	Da	Da
WAP	Da	Da	Nu
GPRS	Da	Da	Nu
Mobile e-mail	Da	Da	Da
Fax mail box	Da	Da	Da
Casuță vocală	Da	Da	Da
WEB2SMS	Nu	Da	Da
Roaming	Da	Da	Da
Mobile banking	Nu	Da	Da

NOKIA 3650



Modelul 3650 este succesorul lui 7650, cel mai bine vândut smartphone de la Nokia. Ca și acesta, este dotat cu o cameră VGA, are tonuri polifonice, suport pentru mesaje multimedia și pentru aplicațiile Java. Designul a suferit o schimbare destul de radicală, trecându-se la o tastatură circulară în centrul căreia tronează un buton de scroll cu cinci direcții. Printre aplicațiile oferite de Nokia se remarcă browser-ul WAP 2.0 cu suport XHTML, care poate vedea și unele site-uri non-WAP. Real-One Player este inclus, permițând o vizionare mai bună a filmelor înregistrate decât prin intermediul camerei. Este chiar posibil streaming-ul audio și video pe Internet. O adăugire utilă o constituie slotul de expansiune MMC, cu ajutorul căruia utilizatorii pot conecta carduri de memorie la telefon, crescând cantitatea maximă de imagini și aplicații Java ce pot fi stocate. Demn de menționat este și suportul pentru conturile de e-mail POP3, IMAP4 și SMTP.

DETALII TEHNICE

Rețea	GSM900/1800/1900
Greutate	130g
Dimensiuni	130x57x26mm
Memorie	3.4MB
Timp stand-by	200 de ore
Timp convorbire	4 ore
Tip baterie	Li-Ion 850mAh
Ecran	176x208 pixeli, 4096 de culori
Cameră foto	640x480 pixeli
Tehnologii	Alertă prin vibrație, tonuri polifonice, SMS, MMS, WAP, GPRS, Bluetooth, HSCSD, aplicații Java.

profiturilor şi de concertele live. Mai mult, se poate detecta o tendinţă de a crea melodii care să poată fi uşor transformate în tonuri de apel. Giganţii industriei muzicale se pregătesc să se implice mai mult în domeniul care aduce 3 miliarde de dolari anual, cumpărând producătorii de tonuri de apel şi atacând dur site-urile web ce distribuie tonuri fără a plăti drepturi de autor. Se prevede că până în anul 2006 domeniul personalizării telefonului (care include transferul de logo-uri, screen savere, etc.) va atige 6 miliarde de dolari pe an, majoritatea obţinuţi din vânzarea de tonuri de apel.

Alte servicii abia au început să înflorească. Cumpărăturile prin intermediul telefonului, mesajele multimedia, voice-mail-ul, transferarea de ştiri şi produse de divertisment de pe Internet, toate au început să crească şi se prevede că vor începe să aducă profituri substanţiale odată ce numărul de posesori ai telefoanelor cu capabilităţi în domeniu va atinge o anumită cifră. Chiar şi în România lucrurile au început să se mişte, reclamele companiilor de telefonie mobilă străduindu-se să scoată cât mai mult în evidenţă noile posibilităţi oferite de telefoanele de ultimă generaţie. Deocamdată jocurile nu ocupă un loc fruntaş printre sursele de profit, dar popularitatea celor actuale arată că un viitor există. Odată cu răspândirea telefoanelor cu suport pentru aplicaţii Java şi a posibilităţilor de a le transfera pe acestea de pe Internet, nici succesul jocurilor nu poate întârzia. Nokia a considerat domeniul suficient de important încât să lanseze N-Gage, o combinaţie de telefon şi consolă portabilă care oferă jocuri mult mai avansate decât cele de pe telefoanele actuale. Există chiar şi opţiunea de joc multiplayer între mai mulţi posesori de N-Gage, pe distanţă mică folosind Bluetooth sau pe distanţe mari prin GPRS. Şi toate acestea au pornit de la simpla idee de a avea un telefon portabil.

SAMSUNG SGH-V200

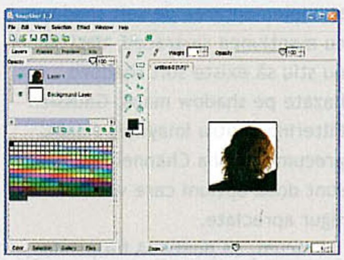


Este considerat de mulţi ca fiind telefonul mobil cu cea mai bună cameră foto digitală şi ecran color la momentul actual. Dacă mai socotim capacitatea maximă de stocare a aproximativ 100 de poze şi posibilitatea de redare foarte avansată de tonuri polifonice obţinem un telefon cu puternice capabilităţi multimedia. Deşi SGH-V200 nu este compatibil Bluetooth sau Java, el este conform spuselor Samsung o dovadă că designul industrial poate imita arta.

DETALII TEHNICE	
Reţea	GSM900/1800/1900
Greutate	96g
Dimensiuni	90.8x47.5x23mm
Memorie	3MB pentru imagini, 500 numere în agendă
Timp stand-by	140 de ore
Timp convorbire	4 ore
Tip baterie	Li-Ion 850mAh/720mAh (Slim)
Ecran intern	128x160 pixeli, 65000 de culori
Ecran extern	64x46 pixeli, iluminare albastră
Cameră foto	640x480 pixeli, unghi de rotaţie de 180°
Tehnologii	Alertă prin vibraţie, tonuri polifonice, SMS, MMS, EMS, WAP, GPRS, IrDA.

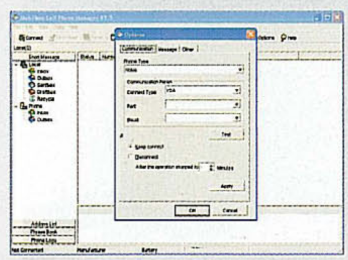
APLICAŢII UTILE

SNAPHOT 1.2
Producător: FoneScape.com
Web: www.fonescape.com
Tip licenţă: Shareware
Snapshot este un program de prelucrare a imaginilor şi exportarea lor pe telefoanele mobile, excelent pentru realizarea de logo-uri personalizate. Suportă numeroase formate de imagini, de la cele obişnuite ale PC-ului la cele specifice anumitor tipuri de telefoane. Atunci când doreşte să îşi realizeaze un logo propriu, utilizatorul trebuie mai întâi să stabilească dimensiunile potrivite pentru telefonul său, manual sau folosind preset-urile programului. Partea de prelucrare a imaginilor este destul de bine dezvoltată, având aproximativ 20 de efecte şi posibilitatea de a folosi mai multe layere. Ultima etapă este transmiterea logo-ului, care este destul de simplă dacă PC-ul este conectat la Internet şi mobilul are suport pentru WAP. După selectarea opţiunii Upload to Cellphone, Snapshop generează o adresă care trebuie copiată în browser-ul WAP al telefonului. Imaginea poate fi salvată şi ca MMS sau chiar SMS, dar pentru a o trimite este necesar accesul la un gateway care să poată transmite mesajele în reţeaua în care se află utilizatorul. Problema cu Snapshot este că în versiunea shareware lipsesc unele opţiuni şi, mult mai deranjant, centrul tuturor imaginilor este acoperit de sigla FoneScape.com.



ZIM SMS MAIL
Producător: ZIM Technologies
Web: www.zim.biz
Tip licenţă: Comercial
ZIM SMS vă ajută să recepţionaţi e-mail-urile pe telefonul celular chiar dacă acesta nu are posibilitatea de a se conecta la Internet. Pentru a funcţiona, este necesar ca telefonul să aibă posibilitatea de a trimite şi primi SMS-uri. Mai este nevoie de o conexiune la Internet şi un cont de mail POP3. O dată pornit, programul verifică în mod constant e-mail-urile şi, în momentul în care unul dintre ele corespunde unor anumite criterii stabilite de utilizator, îl trimite la acesta sub forma unui mesaj SMS. Utilizatorul poate să şi răspundă, tot prin SMS, programul ocupându-se apoi de trimiterea mesajului sub formă de e-mail. Există opţiunea de a trimite e-mail-ul mai departe sau a cere şi restul textului în cazul în care mesajul era prea lung şi a fost împărţit în mai multe secţiuni. ZIM SMS Mail are o utilitate limitată şi în cazul în care nu aveţi telefon mobil, putând trimite sau recepţiona mesaje SMS pe calculator. Sistemul de plată se bazează pe un sistem de credite, în funcţie de tipul contractului, un mesaj costând aproximativ 10 cenţi în plus faţă de costul obişnuit stabilit de compania telefonică.

MOBTIME CELL PHONE MANAGER 1.2
Producător: MobTime
Web: www.mobtime.com
Tip licenţă: Shareware
Un program de management al telefonului mobil prin intermediul PC-ului care promite destul de mult, dar este aflat încă în stadiul de dezvoltare, motiv pentru care nu toate opţiunile sale sunt disponibile în versiunea actuală. În plan există facilităţi pentru personalizarea logo-urilor şi tonurilor de apel (începând cu versiunea 1.5), trimiterea acestora prin intermediul mesajelor SMS sau MMS (de la versiunea 1.6) şi transferarea de pe Internet a aplicaţiilor Java (în versiunea 2.0). Ce există, deocamdată, sunt opţiunile de sincronizare a agendei telefonice cu o bază de date stocată pe calculator (foarte utilă pentru a adăuga rapid noi numere de telefon), trimiterea de SMS-uri şi managementul acestora într-un mod asemănător cu e-mail-urile. Pentru conectarea între telefon şi PC există mai multe posibilităţi: se poate face prin Bluetooth, infraroşu sau cu ajutorul unui cablu de date.



QUICK RINGTONE 0.95
Producător: LightThought.com
Web: www.lightthoughts.com
Tip licenţă: Freeware
Cu acest program puteţi converti fişierele MIDI în formatele tonurilor de apel (RTTL, MOTO Composer, eMelody şi iMelody). Ca şi MobTime Cell Phone Manager, nu este încă în stadiul final. În versiunile viitoare se promite că va suporta convertirea unui fişier din oricare dintre formatele menţionate în altul şi va putea genera secvenţa de apăsări de taste care trebuie introdusă în telefon pentru a obţine tonul respectiv. Există programe care au deja aceste opţiuni, de exemplu Workshop Ringtone Converter 4.5 (pe care îl puteţi găsi la www.codingworkshop.com), dar acestea nu sunt gratuite.

Carrara Studio 3

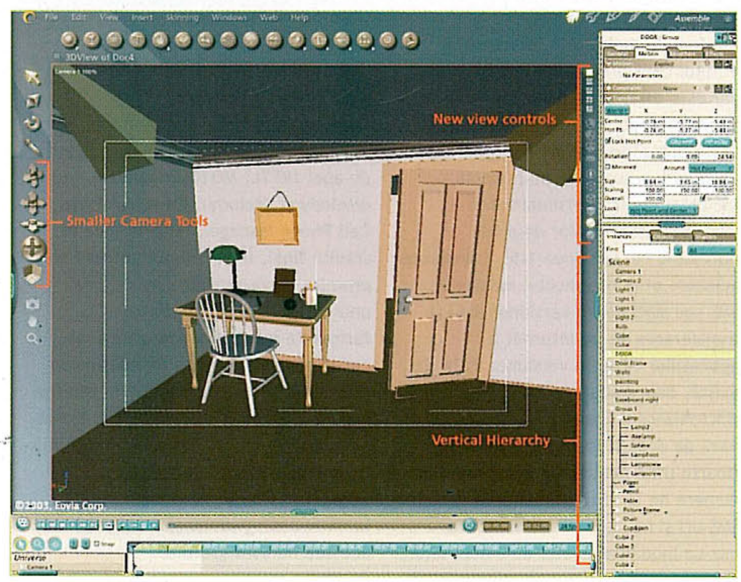
Un nume care încearcă statornic să câştige teren pe piaţa 3D


©2003, Cedric Trojani

NU A TRECUT MULT DE CÂND prezentam Carrara Studio 2 şi iată că Eovia ne surprinde cu o nouă versiune. Lansat ca pachet complet de grafică 3D în perioada MetaCreations, Carrara Studio a fost preluat de Eovia în momentul în care producătorii originali s-au retras de pe piaţă şi acum este prezentat ca piesa de căpătâi a gamei de produse oferite de francezi.


©2003, Wayne Kilgore Guam USA

Sincer să fiu, nu sunt un fan al workflow-ului organizat în "camere" de lucru, o abordare cu care cei obişnuiţi cu Lightwave, sau, cine ştie, RayDream 3D, s-ar putea să fie familiarizaţi. Dar Carrara Studio se străduie atât de mult să ajungă din urmă celelalte pachete 3D de pe piaţă şi aduce atât de multe îmbunătăţiri semnificative cu fiecare versiune, încât efortul lor nu poate fi trecut cu vederea. Să vedem deci cu ce se laudă cea de-a treia versiune.



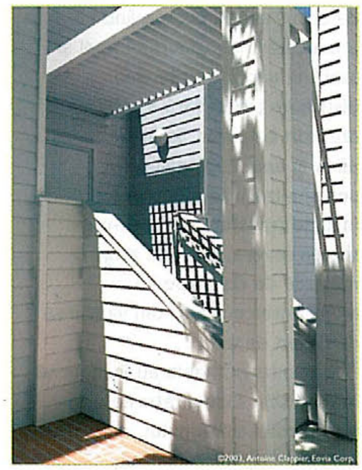
©2003, Eovia Corp.

Photon Reality, motorul de randare cu care este dotat Carrara Studio, a fost înălţat în grad la versiunea 2.0, îmbunătăţirile majore fiind accelerarea calculelor pentru iluminare globală (atât prin radiosity cât şi prin photon mapping) şi unificarea acestei metode cu raytracing-ul într-un engine hibrid. Introducerea suportului pentru HDRI (High Dynamic Range Imaging) şi a unui modul de randare NPR (non-photorealistic render) numit Impression, completează oferta pe partea de imagine, ajungând din urmă chiar şi pachetele mari, care au aceste opţiuni în mare parte prin intermediul unor pluginuri produse de terţe părţi.

Lista de îmbunătăţiri nu se opreşte însă aici pentru acest domeniu. Mai merită menţionate refacerea din rădăcini a iluminării Skylight, mult mai rapidă decât iluminarea globală şi cu rezultate în mare parte asemănătoare, precum şi implementarea de soft shadows, cu menţiunea raytraced, deşi sincer nu ştiu să existe soft shadows bazate pe shadow maps. Gaussian Filtering pentru imaginea finală, precum şi Alpha Channel rendering sunt două opţiuni care vor fi în mod sigur apreciate.

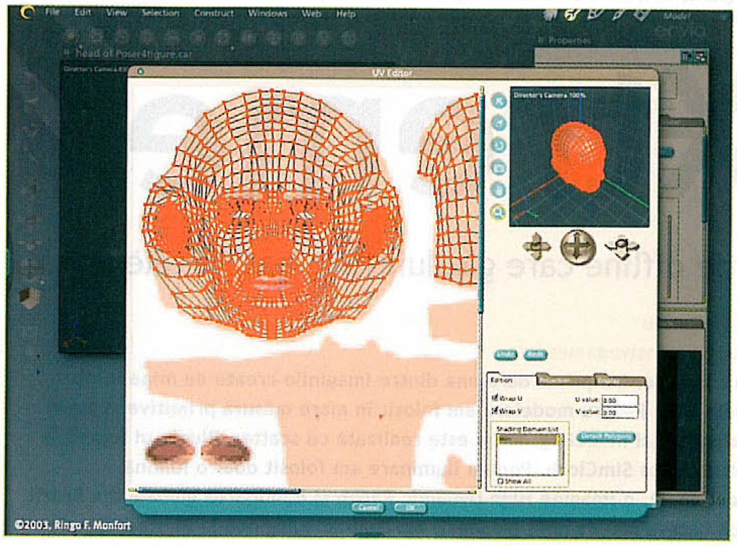
Acum, se poate să fie printre voi unii care să observe, pe bună dreptate, că faţă de standardele pieţei, Carrara Studio 3 nu vine cu nimic revoluţionar. Dar prezenţa acestei game de opţiuni de vârf în "arsenalul" unui program care costă 400$ nu poate fi decât lăudabilă, nu?

Modelarea, care se face într-o cameră separată, a căpătat şi ea o serie de îmbunătăţiri de care era nevoie în mod acut: optimizări pentru modelarea de subdiviziune, mai ales în privinţa manipulării la nivel de vertex, un instrument pentru extruziune dinamică, destul de interesant, dar nu tocmai original şi numeroase schimbări în bine aduse modelării cu curbe spline. Singurul lucru cu adevărat interesant este modulul pentru creaţie de copaci numit foarte


©2003, Antoine Clappier, Eovia Corp.


©2003, Cedric Trojani


05/22/2003 - Carrara Studio 3 Alpha B16
Antoine Clappier



©2003, Ringo F. Monfort



©2003, Eovia Corp.

creativ Tree Maker, cu ajutorul căruia puteți creea în câteva minute o întreagă pădure.

Uimitor este faptul că programul a căpătat de-abia acum un UV Editor integrat, cu suport pentru Shading Domains, ceea ce în limbaj comun s-ar traduce în texturare per poligon sau per grup de poligoane.

Ceea ce recomandă mai mult decât orice programul pentru un începător în grafica 3D este numărul mare de modele, shadere predefinite și chiar scene gața făcute care sunt incluse pentru a vă ajuta să obțineți cât mai repede posibil ceva prezentabil. Asta și posibilitateą de a exporta în format Shockwave 3D și Viewpoint Experience Technology îl fac o soluție potrivită pentru segmentul "3D pentru web", depășind din acest punct de vedere Plasma de la Discreet.

Adrian Dorobăț



INTERACTIUNE

- Versiune: 3
- Producător: Eovia
- Distribuitor: N/A
- Web: www.eovia.com/carrara
- Sistem: Procesor Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, Video 32 MB

VERDICT

- 8/10 Atractiv ca raport calitate-preț

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

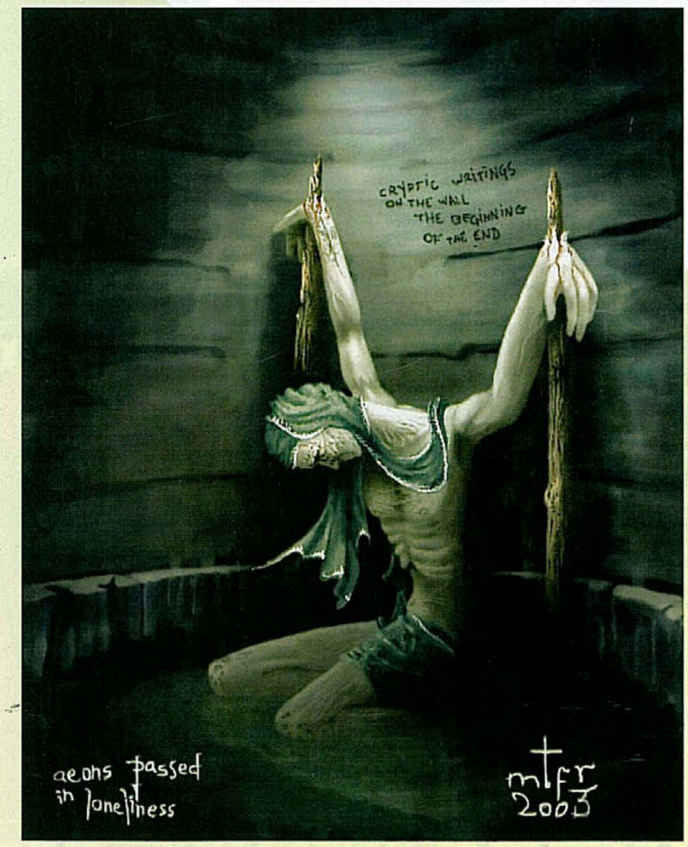
Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale



Ştefan Giurgiu

Deşi toate lucrările sale de până acum au fost realizate în TrueSpace, Ştefan Giurgiu, alias Max The Fire Raven, dovedeşte că se pricepe şi la grafică 2D. Pentru o serie de tutoriale sumare şi modalităţi de contact, vizitaţi www.3dluvr.com/mtfraven/tech.htm



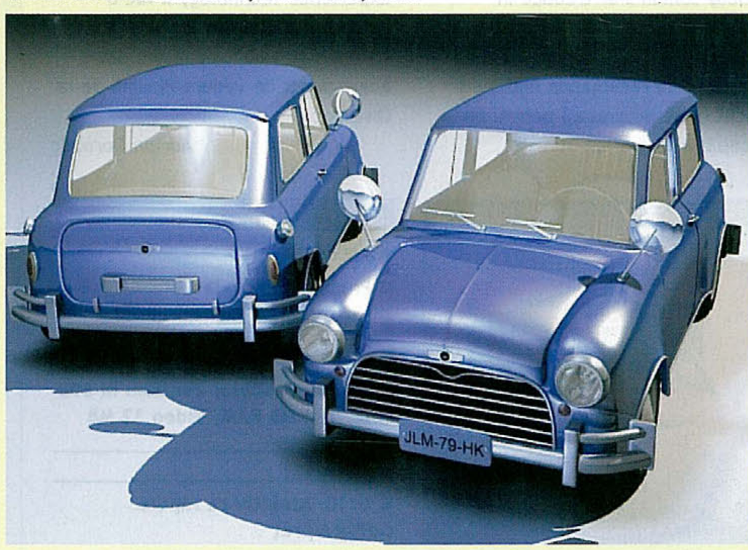
Cristi Bumbu
cristi@defensivegames.com

"Vă trimit pentru prima oară una dintre imaginile create de mine în 3D Studio Max. Pentru modelare am folosit în mare măsură primitive şi puţin box/poligonal modeling. Iarba este realizată cu scatter. Plugin-ul folosit la "pătură" este SimCloth. Pentru iluminare am folosit doar o lumină direcţională, o imagine High Dynamic Range şi iluminarea globală din Brazil. După câteva ore de chin (render), am "lucrat" imaginea în Photoshop, am adăugat puţin glow şi am ajustat levels/color balance... Iar la final am adăugat background-ul."



Ovidiu Maxim
norocel@personal.ro

Imaginile au fost modelate şi randate cu 3D Studio Max 5.0 pe un sistem Athlon XP 1800MHz 256MB RAM şi un Radeon 9500. Ne cere să punem pe CD variante demo de la cele mai cunoscute motoare de randare, dar din păcate, în afară de V-ray nici unul nu are versiune demonstrativă. Se pare că se descurcă destul de bine şi cu ce are, însă.



Sanyi
sanyi.ro@freemail.hu

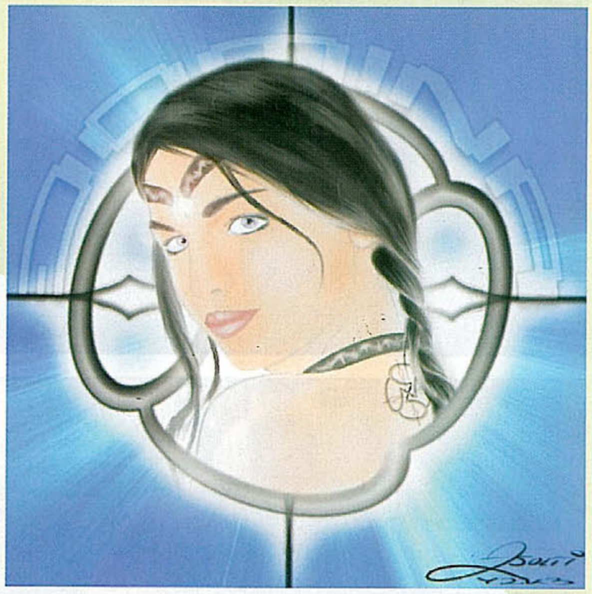
Sanyi, din Oradea, ne trimite o replică 3D a castelului Bran, interesant realizată, şi destul de asemănătoare cu realitatea. A fost realizată în 3D Studio Max şi randată cu Brazil, dar chiar şi autorul recunoaşte că mai trebuie finisată.



Már Zsolt
marzsolt@freenet.de

"Trimit şi eu o imagine realizată de mine cu o tabletă grafică şi PhotoShop 5. Timpul de lucru a fost de 6 ore şi 35 de minute".

Ai talent la desen, dar ca începător nu îţi recomand Photoshop ca program în care să desenezi cu tableta. Mai curând Painter Classic.



Călin Dan
fita@xnet.ro

"Salut, vă trimit o imagine făcută pentru concursul Poser5 prelucrată în Photoshop şi încă 2 imagini ale unui model mai vechi retexturat şi prelucrat minim în Photoshop"

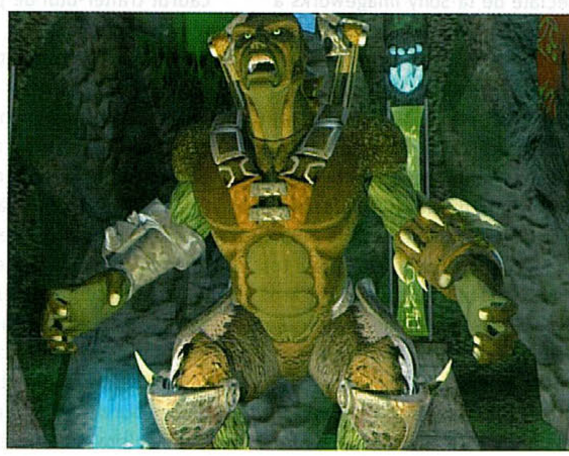


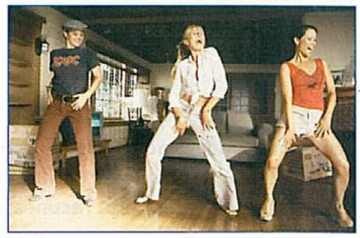


Arsith Radu-Florin

"Vă trimit patru render-uri, imagini din filmul meu la care lucrez de 6 luni. Mai am cam 2 săptămâni să-l termin (în sfârşit!). Modelarea a fost făcută în Maya 4.0, textura în Deep Paint şi Photoshop 6.0, skeletul pentru animaţie în Maya 4.0 şi renderul tot în Maya 4.0.







INGERI DIGITALI

Efecte speciale în Charlie's Angels: Full Throttle





DREW BARRYMORE, CAMERON DIAZ și Lucy Liu se întorc într-o continuare explozivă, și la propriu și la figurat, a celebrului serial din anii '70: "Charlie's Angels" - "Îngerii lui Charlie". Bill Murray, actorul care a jucat excelent rolul lui Bosley în primul film de lung metraj din 2000, a fost înlocuit cu un negru iritant, dar în rest, acțiunea și umorul ating noi cote de interes. Efectele speciale trebuiau să ridice și ele ștacheta, astfel că Mark Stetson, responsabilul cu efectele speciale de la Sony Imageworks a fost pus în fața unor probleme dificile. Primul său proiect în industrie a fost Star Trek: The Motion Picture, în 1979, și de atunci și până la Full Throttle nu a lucrat decât cu miniaturi și efecte optice, acesta fiind primul film la care a folosit efecte speciale CGI.

Munca la Charlie's Angels a fost în mare parte de rutină: curățarea cadrelor de acțiune de firele care îi susțineau pe actori, înlocuirea capetelor cascadorilor cu cele ale actorilor, schimbarea vitezei de redare a cadrelor, colorarea cerului și ajustarea iluminării astfel încât atmosfera să rămână însorită și veselă pe parcursul întregului film. Evident că au existat și secvențe foarte spectaculoase care au necesitat mult mai mult efort pentru a fi realizate: o cursă de motociclete, o ciocnire devastatoare între mașini și, mai presus de toate, scena cu elicopterul de pe digul din Mongolia, pe care chiar și cei care nu au văzut încă filmul au putut să o admire în toată măreția ei în cadrul trailer-ului de pe web sau din cinematografe.

În această secvență, cele trei eroine evită în ultima clipă obuzul lansat de un tanc mongol în direcția camionului în care se află, derapând peste marginea digului. Aflate în cădere liberă, ele reușesc să pună în funcțiune elicopterul aflat în camion înainte de coliziunea cu pământul și să se salveze în mod spectaculos. În mod clar o succesiune de cadre mai pline de adrenalină decât cele cu James Bond sărind după avion cu motocicleta. Realizarea ei a durat 3 săptămâni și a costat aproape un milion de dolari, asta pentru aproape 2 minute de film înainte de genericul de început. Dar să vedem cum a fost ea realizată.

Să plătești drumul unei întregi echipe de filmare până în Mongolia doar pentru a filma un dig nu este o soluție acceptabilă nici pentru un film cu un buget impresionant ca Full Throttle, astfel că secvențele respective au fost filmate în nordul orașului Los Angeles, la digul Hanson din San Fernando Valley. Acesta era caracterizat de căldură și celebra ceață de noxe americană și nu se potrivea decât conceptual cu digul aflat în munții Mongoliei, cu aer curat și cer de un albastru pur. Astfel se face că 80% din compoziția cadrelor este realizată pe calculator: cerul, digul, canionul, elicopterul, tancul. Ce este interesant este că texturile fotorealiste folosite pentru dig și pentru canion au fost fotografiate ceva mai departe de California, la un alt dig din Glen Canyon, Arizona.

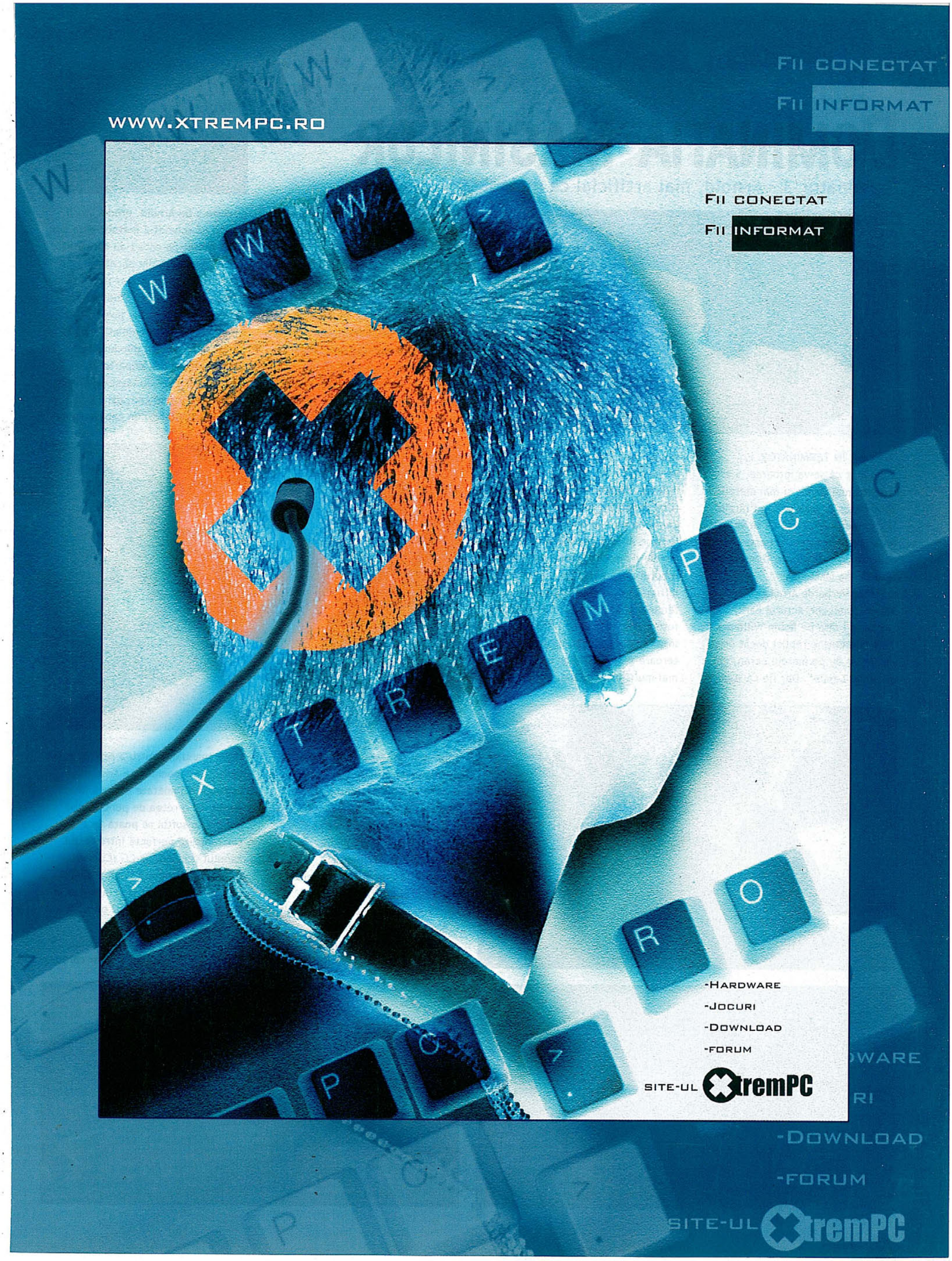
Pentru acțiunea propriu-zisă a fost folosit un camion real și o replică digitală perfectă a sa, precum și jumătatea din față a unui elicopter. Aceasta din urmă a fost folosită pentru filmarea scenelor de interior și pentru aterizarea a doi dintre "îngeri" pe aripile elicopterului. Dar în rest, elicea principală, coada și rotorul de pe ea au fost create pe calculator. Combinația dintre actorii filmați pe fond albastru sau verde, decupați și plasați într-o secvență care este mai mult de jumătate filmată pe calculator devine din ce în ce mai artificială până ce se ajunge ca la final, atât elicopterul cât și cele trei eroine să fie creații în întregime CGI. Ceața și stropii de apă de la "poalele" digului au fost create pe calculator, folosind sistemul de particule din Houdini.

Nu totul ține de grafica 3D însă, majoritatea decorurilor fiind cadre de tip "matte", pictate manual, cu pensula și vopsele acrilice, scanate și introduse în film cu ajutorul calculatorului.

Adrian Dorobăț







WWW.XTREMPC.RO
FII CONECTAT
FII INFORMAT
-HARDWARE
-JOCURI
-DOWNLOAD
-FORUM
SITE-UL XtremPC



DOMINATIA MASINILOR

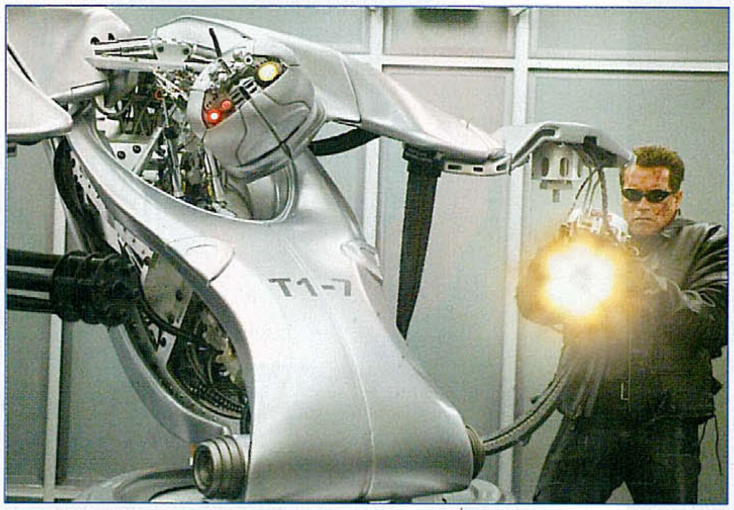
Terminator 3 - Arnold, mai artificial ca niciodată



ÎN 1984, ÎN TERMINATOR 1, a anunțat că se va întoarce. S-a reîntors mai vajnic și mai metalic în Terminator 2, șase ani mai târziu. Dar nimeni nu credea că se va mai întoarce (cu succes) și peste mai mult de un deceniu, în Terminator 3: Rise of the Machines.

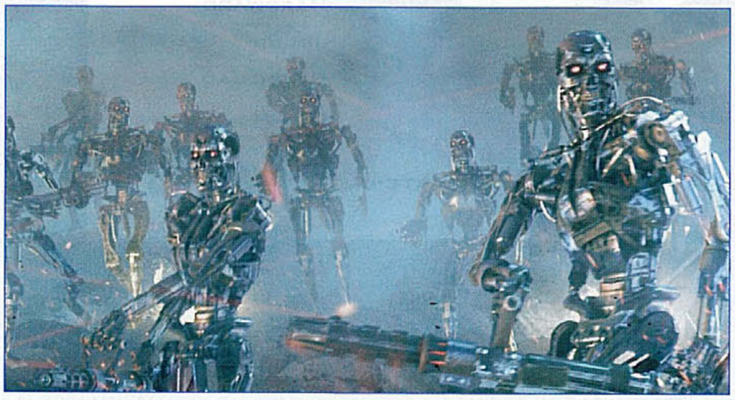
Este vorba de Arnold Schwarzenegger, actorul care, pentru a-l cita pe Robin Williams, "a avut mai puține replici decât orice perfomer de pe marele ecran, chiar și de cât Lassie". Dar fie că sunteți sau nu fani ai lui Arnold, filmul vă va surprinde în mod plăcut, fiind mai bun decât v-ați aștepta, date fiind condițiile realizării. James Cameron nu mai ocupă scaunul de regizor, Arnold a îmbătrânit și are nevoie de dubluri corporale iar robotul ultra-avansat cu care se înfruntă de această dată este de sex feminin și are înfățișarea fostului foto-model Kristanna Loken, care inspiră gânduri păcătoase în loc de teroare și spaimă. Dar totul este mai mult, mai repede, mai tare și mai spectaculos. În special trucajele realizate de Industrial Light and Magic.

Deși regizorul Jonathan Mostow a declarat că o poveste interesantă este mai importantă decât efectele speciale care pot să te distragă de la ea, iar T3 are indubitabil o poveste interesantă, spectatorii se vor duce totuși să vadă filmul pentru secvențele spectaculoase. În care calculatorul joacă un rol la fel de important ca și actorii, dacă nu

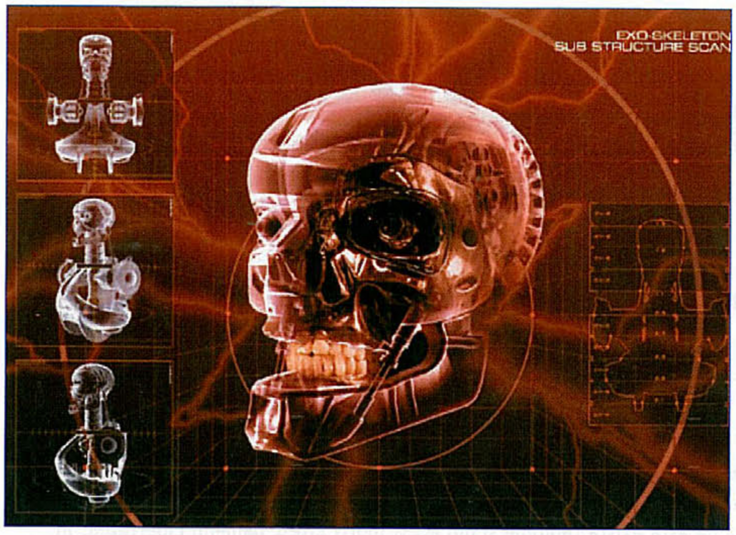


chiar mai important. T3 are 600 de secvențe de efecte speciale, spre deosebire de Terminator 2: Judgement Day care avea doar 100. Dotată cu un tun cu plasmă, abilitatea de a-și schimba înfățișarea (morphing) și posibilitatea de a controla alte mașini prin intermediul unor nanoboți, Kristanna Loken este teoretic imbatabilă în rolul androidului T-X. Pentru T-800, noua variantă la fel de depășită de situație a lui Arnold, producătorii afirmă că scheletul metalic este cel mai avansat pe care l-au construit până acum, însă din păcate spectatorul obișnuit s-ar putea să nu remarce acest lucru. Studiourile Stan Winston, care au inventat ca ramură a roboticii animatronica și au creat dinozaurii din Jurassic Park, au mers mai departe în Terminator 3 și l-au lăsat pe Arnold fără jumătate de cap, care a fost înlocuită digital cu un cap de robot creat manual. Pentru a realiza acest lucru, l-au machiat pe Arnold vopsindu-i jumătate de față în verde, cu o rețea de puncte albe pentru ca softul să poată face o sincronizare perfectă între restul capului și imaginea CG (Computer Generated) scanată după modelul real, pe care urma să o insereze în secvență. Cât efort ar fi putut fi scutit dacă ar fi creat un Schwarzenegger virtual. Hmmm, ne scuzați, chiar au creat, doar că au

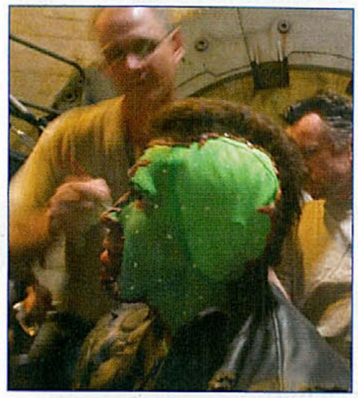






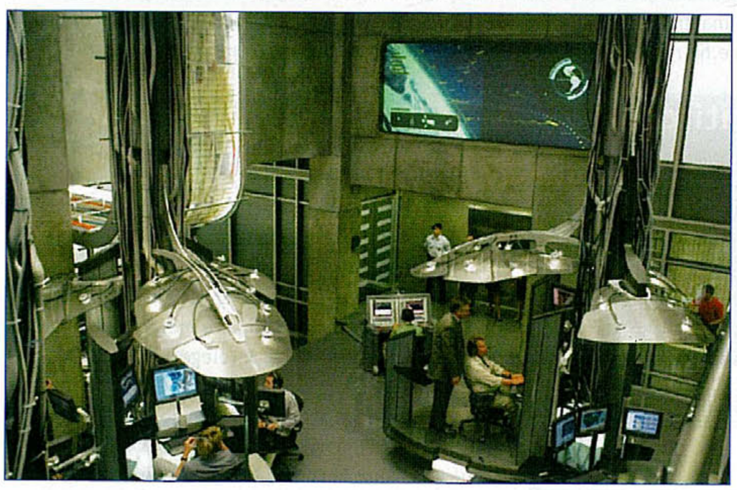






preferat să nu îl folosească, pentru că realismul "clonei" lăsa de dorit. La film au lucrat peste 150 de oameni, din care peste 30 s-au ocupat cu modelarea și animarea dublurilor digitale pentru Arnold și Kristanna Loken. Pentru scenele în care T-X începea să se "topească", a fost nevoie ca ei să creeze transformări 3D, spre deosebire de cele 2D din Terminator 2. Asta pentru că aliajul metalic din care este format învelișul T-X trebuie să se muleze pe endoscheletonul de dedesubt, care este și el un obiect 3D. Pentru a realiza acest lucru ei au apelat la un specialist în simularea fluidelor de la universitatea Stanford, același care a lucrat la laptele din Shrek.





Softurile folosite au fost SoftImage|XSI, Maya și Discreet Inferno și Flame pentru mixaj. SoftImage rămâne însă programul de bază, fiind folosit și de Stan Winston pentru a crea prototipuri pentru modelele animatronice. Trecerea către CG a marcat o schimbare semnificativă, deoarece până acum prototipurile se făceau dintr-un lut special.

Proiectul Terminator 3 a picat destul de prost pe partea de logistică, deoarece ferma de randare ILM tocmai trecea printr-un proces de restructurare, 1000 din calculatoarele IRIX fiind înlocuite cu stații de lucru PC. Dar se pare că s-au descurcat onorabil.

Pentru că este posibil (deh, americanii nu sunt cei mai deștepți oameni de pe glob) ca Arnold Schwarzenegger să devină guvernator al Californiei, unde concurează împotriva unei foste actrițe porno și a unui american de 107 ani, producătorii au anunțat că ca el nu o să mai apară în Terminator 4. A se observa că o continuare este inevitabilă, doar că nu se știe dacă Arnie va mai face parte din ea.

Adrian Dorobăț











Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

AUDIO

http://www.kpig.com

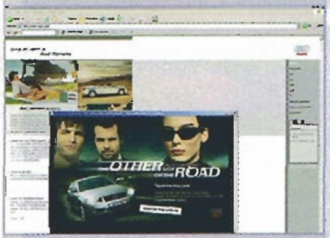


Intitulat elocvent KPIG, acest radio vă oferă o felie suculentă din ceea ce se numeşte "Cowboy Cultural Society". O contradicţie în termeni, dacă ne întrebaţi pe noi, însă muzica este mai mult decât decentă, adresându-se pasionaţilor de country şi blues.

Pentru a asculta aveţi nevoie de RealPlayer şi un RealPlayer Pass, care este gratuit, dar constituie o procedură birocratică a Real Network de a câştiga acoliţi.

VIDEO

http://www.audi.ro



Audi vrea să calce pe urmele BMW cu filmele promoţionale, scurt metraje interesante în care sunt la mare preţ vehiculele firmei şi nu calcă tocmai strâmb cu "The Other Side of the Road", film pe care îl puteţi găsi pe site-ul localizat în România al Audi. Maşini de vis, actori independenţi, dar talentaţi, intrigă decentă, toate acestea sunt argumente în favoarea unui download de aprope 70 MB în variantă high-quality. Puteţi încerca să îl vedeţi şi streaming, dacă aveţi lăţime de bandă, pentru că nu este găzduit în România.

Ştiri



http://abclocal.go.com/wls/news/strange

În această lună este momentul să vizităm site-urile cu ştiri din domeniul bizarului. Ştiri stranii, ştiri ciudate, ştiri amuzante şi din acest punct de vedere, interesante. Pentru că de asta există tabloide şi din acest motiv citesc oamenii Libertatea. În afară de adresa din titlu mai puteţi încerca http://mistro.blogspot.com/, http://www.explodingcigar.com/, http://www.newsoftheweird.com/, http://www.sfgate.com/news/bondage.

Software



http://www.worth1000.com

Una dintre cele mai interesante utilizări care au fost găsite pentru Photoshop este modificarea creativă a fotografiilor digitale. La adresa de mai sus pot fi găsite adunate unele dintre cele mai interesante trucaje, organizate pe categorii şi după voturi. Vizitaţi forumurile de la www.tribalwar.com pentru a vedea o comunitate de photoshoping în acţiune. Cei de aici au fost printre cei mai activi şi originali în timpul campaniilor "All your base are belong to us", "Tourist Guy" şi recentul "American Blackout".

Hardware



http://hardware.localhost.nl/index.php?ct=browse&showdir=pictures

Termenul de "hardware freaks" este în general dedicat celor pasionaţi de hardware la extrem. Pentru ei există un site ca cel de mai sus, unde puteţi vedea fotografii ale unor componente şi calculatoare practic "de vis" prin performanţele lor. Doar fac parte din dotarea armatei americane. Admiraţi plăci de reţea care pot schimba date la 10Gb pe secundă şi care costă aproape 115.000€, staţii grafice care pot muta munţii din loc, virtual fireşte, şi care costă cât un Maserati full-option.

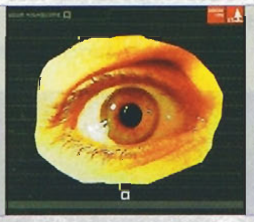
Internet



http://fepg.net

La adresa de mai sus puteţi găsi cel mai mare şi detaliat ghid al ofertanţilor de servicii e-mail gratuite de pe web. Din păcate stau mult mai bine cu organizarea decât cu actualizarea, dar asta nu înseamnă că nu vă pot fi de ajutor.
Mai puţin utile, dar mult mai interesante sunt statisticile de la http://osearth.com/resources/worldometers/index.shtml. Cea cu morţile pe ziua în curs este impresionantă la nivel de fiori pe şira spinării.

Jocuri



http://www.iamcal.com/games/paintgame

Unul dintre cele mai originale jocuri pe care le-am întâlnit în ultimul timp, Paint Game vă pune să asociaţi un nume de culoare unei culori. Este mult mai complicat decât aţi crede, iar toate culorile şi numele sunt reale. Puteţi încerca pentru a vedea cam care este viaţa unui expert într-o fabrică de vopseluri. Dacă vă pasionează un joc în care contează mai mult reflexele, băgaţi-i degetul în ochi autorului Sonar Challenge II, la http://fire.he.net/~sonarr/eye/. Dureros, în teorie, dar captivant.

De la cititori pentru cititori

http://www.birthdayalarm.com

Stanea Daniel ne trimite două adrese care din punctul lui de vedere ar prezenta interes pentru restul cititorilor XtremPC. Prima dintre ele este Birthday Alarm, unde puteţi introduce într-o bază de date zilele de naştere ale prietenilor şi prietenelor. Cu trei zile înainte de ziua lor de naştere veţi primi un e-mail în care veţi fi anunţaţi de iminenţa producerii evenimentului. Timp berechet pentru a achiziţiona o mulţime de cadouri. Cel de-al doilea site este http://www.playingwithtime.org, care vă pune în mână frâiele timpului.



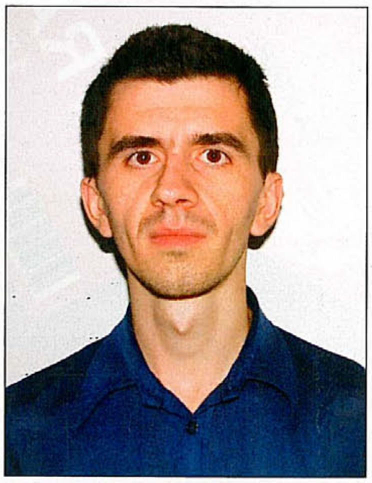
Navigare la întâmplare

http://www.bml.psy.ruhr-uni-bochum.de/Demos/BMLwalker.html



La adresa de mai sus puteţi vedea varianta interactivă a unui studiu care încearcă să demonstreze că starea de spirit a unei persoane poate fi dedusă din felul în care merge. Modificaţi parametrii şi vedeţi dacă înţelegeţi ceva. În altă ordine de idei, la http://www.lares.dti.ne.jp/%7Eyugo/storage/monocrafts_ver3/03/index.html puteţi vedea un ceas de o factură cu totul şi cu totul originală: el este scris de mână. Evident, nu în timp real.

jocuri



Bogdan Bridinel

SERIA HEROES NU MOARE DAR SE PREDA

Aşezaţi-vă comod, am o poveste lungă şi tare întortocheată de spus.

Are de toate povestea mea: idei mărețe, dragoste la prima vedere, personaje carismatice, întorsături de situaţie, trădări, momente dramatice şi un final în coadă de peşte, numai bun să deschidă drumul pentru o continuare. Nu, nu este vorba despre o poveste poliţistă de Raymond Chandler ci de povestea adevărată a întâlnirii şi despărţirii dintre o foarte iubită serie de jocuri şi una dintre companiile care au făcut pionerat în domeniu, înainte ca aceasta din urmă să o ia pe drumuri greşite şi să sfârşească la cimitirul săracilor. Pentru că, dacă nu ştiaţi, decesul 3DO este oficial şi parafat cu acte, iar bunurile sale au fost împrăştiate în cele patru zări.

Dar, înainte de a ajunge aici, trebuie să derulăm puţin timpul înapoi şi să începem cu începutul. În 1991 Trip Hawkins, un vizionar de un soi mai ciudat (acela care nu are dreptate niciodată) părăseşte o companie în cadrul căreia nu era prea fericit (Electronic Arts) şi înfiinţează una proprie, pe care o numeşte 3DO. Scopul iniţial al 3DO era producerea de patente hardware care să fie licenţiate altor firme, dar trecerea timpului a dovedit că domeniul nu era foarte profitabil. Aşa că 3DO trece la producerea şi publicarea de jocuri, cu un mare accent pe partea a doua. Pentru necunoscători, merită aruncată puţină lumină peste confuzia generală între producători şi publisheri. Primii, evident, produc jocurile. Ceilalţi se ocupă de procesul de duplicare şi distribuire al produsului, de finanţare, marketing şi, nu în ultimul rând, de însuşirea celei mai mari părţi din profit. New World Computing făcea parte din primul grup, iar 3DO din cel de-al doilea. NWC fusese înfiinţată încă din 1984 de către Jon van Caneghem, un fost pilot de curse, lansând în 1987 clasica serie de RPG-uri Might and Magic şi în 1990 King's Bounty, o combinaţie de strategie şi role-playing care i-a plăcut atât de mult soţiei lui Jon încât l-a obligat să realizeze o continuare. Incredibil, dar aşa s-a născut Heroes of Might and Magic, cinci ani mai târziu.

Ulterior, în 1996, 3DO a apelat la o practică destul de frecventă în industrie - a achiziţionat NWC, ceea ce îi permite să impună orice condiţii. Aici este rădăcina tuturor problemelor, deşi ele nu au apărut imediat. Van Caneghem a contribuit cu intermitenţe la toate jocurile ce au urmat, dar deciziile finale nu-i mai aparţineau. Trip Hawkins şi-a făcut un obicei din a concedia jumătate din echipă imediat după fiecare lansare şi de a investi bani în proiecte fără viitor, reuşind printre altele să lanseze nu mai puţin de 18 titluri Army Men, să investească 8 milioane de dolari în Four Horsemen of Apocalypse şi să forţeze lansarea HOMM 4 înainte de vreme. Ceea ce nu putea să ducă decât la un singur rezultat. În mai 2003 3DO a apelat la o lege americană de protecţie împotriva falimentului, urmată pe 14 august de o licitaţie publică în cadrul căreia trei mari companii (Microsoft, UbiSoft, Eidos) şi patru mai mici (Namco, JoWooD, Turbine, Crave) s-au întrecut în a cumpăra pe sume cât mai penibile proprietăţile publisherului defunct. Might and Magic (proprietate ce include seria HOMM) a ajuns la UbiSoft pentru 1.3 milioane de dolari, în timp ce Four Horsemen of Apocalypse a rămas orfan iar alte lucruri care ne interesează mai puţin (inclusiv Army Men) au fost preluate de alţi participanţi.

Până la această dată UbiSoft nu şi-a dat publicităţii planurile de viitor în această privinţă şi, oricare ar fi acestea, este destul de probabil că până la noua apariţie din serie va mai dura mult şi că aceasta nu va fi produsă de vechea echipă (care, de altfel, începuse lucrul la cel de-al cincilea joc înainte să se dezmembreze).

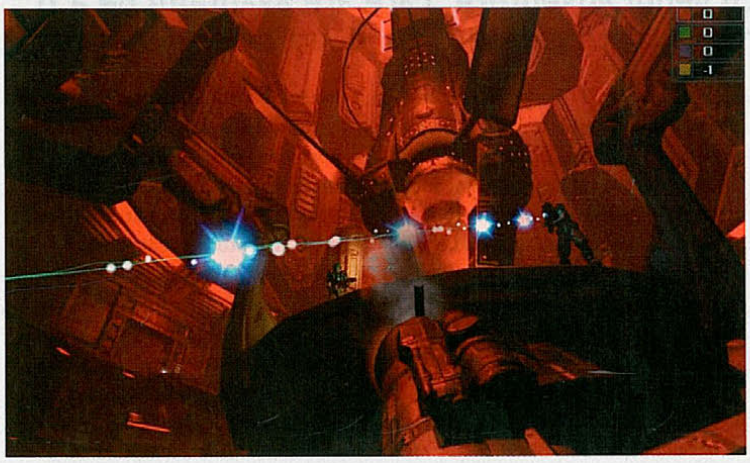
ULTIMA ORA

ULTIMELE STIRI DIN LUMEA JOCURILOR

A AVUT LOC EVENIMENTUL QUAKECON 2003

Noutăţi despre DOOM 3 şi Quake 4

Cei de la id Software s-au folosit de ediţia din acest an a evenimentului QuakeCon pentru a oferi fanilor o primă impresie despre ce pot aştepta de la DOOM 3, în forma unui demo de multiplayer. Reacţiile au fost extrem de favorabile, dovedind că DOOM 3 nu este nicidecum învins din oficiu în lupta cu Half-Life 2. Atmosfera tenebroasă care se manifestă chiar şi în hărţile de multiplayer a impresionat foarte mult asistenţa, în timp ce noul motor fizic a demonstrat că tehnologia jocului este avansată şi din alte puncte de vedere în afară de grafică. Detectarea coliziunilor este calculată per poligon, făcând posibilă calcularea perfectă a punctului de impact al proiectilelor până la a face posibilă ratarea unui inamic atunci când se ţinteşte spaţiul dintre braţul său şi trunchi. Partea neplăcută este că cerinţele de sistem sunt atât de mari încât numărul maxim de jucători a fost redus la patru. Colac peste pupăză Quake 4 s-a dovedit a nu fi continuarea la Quake 3 la care ne aşteptam, ci tot un joc bazat în principal pe single-player, continuare a acţiunii din Quake 2. Spre deosebire de DOOM 3, acţiunea se va desfăşura şi în spaţii deschise, fiind promise inclusiv vehicule controlabile de către jucător.



Multiplayer pentru Unreal 2

Fanii au fost ascultaţi

Ca urmare a nemulţumirii iscate de lipsa multiplayer-ului din Unreal 2, Epic Games şi Legend Entertainment au anunţat lansarea unui add-on gratuit care va adăuga acest mod. Interesant este că va fi vorba despre un mod de joc nou, nu despre un simplu deathmatch. Se numeşte XMP şi are la bază înfruntarea dintre două echipe ce se luptă pentru surse de energie şi spawn point-urile de pe hartă, la care se adaugă patru artefacte a căror cucerire aduce victoria. Jucătorii vor avea de ales dintre trei clase de luptători (Ranger, Tech, Gunner) şi vor avea la dispoziţie trei vehicule înarmate (Raptor, Harbinger, Juggernaut).

Plecări de la Blizzard

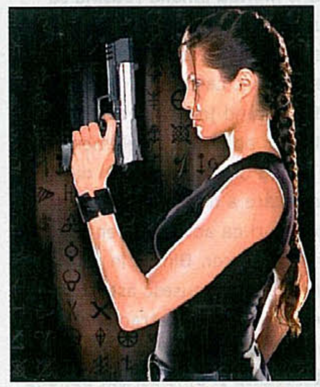
Vivendi de vină?

Fără nici un avertisment preliminar că ar fi ceva în neregulă, patru membri marcanţi au părăsit Blizzard Enertainment. Trei dintre ei (Erich Schaefer, Max Schaefer, David Brevik) au lucrat la divizia Blizzard North, responsabilă în principal pentru seria Diablo. Cel de-al patrulea este vicepreşedintele Bill Roper. Spre deosebire de alte despărţiri, toţi cei implicaţi au fost foarte civilizaţi, cei patru declarându-se convinşi că Blizzard va continua să lanseze titluri de calitate pentru că acolo munca de echipă este cea care a adus rezultatele, nu anumite persoane. De asemenea, într-un comunicat oficial, cei rămaşi la Blizzard au declarat că se simt norocoşi că au avut ocazia să lucreze cu cei patru şi le urează noroc în ce vor încerca în viitor. Cei patru "dizidenţi" vor înfiinţa o nouă companie, dar nu au planuri clare încă. De asemenea, motivul despărţirii nu a fost specificat, cea mai probabilă cauză fiind tensiunile cauzate de tentativele până acum eşuate de a vinde divizia de jocuri a Vivendi Universal, din care face parte şi Blizzard.

RELAŢIA FILME-JOCURI SE ERODEAZĂ

Probleme în paradis?

În relaţia, până acum lipsită de orice probleme, dintre industria cinematografică şi cea a jocurilor au început să apară tensiuni. Se pare că, pentru a susţine produsele lipsite de orice calitate ale uneia, este necesar ca cealaltă să facă ceva bun. Şi nu se înţeleg cine trebuie să facă partea bună. Într-unul dintre cele mai amuzante procese ale ultimului an, Activision a dat în judecată Viacom, pentru că a realizat prea puţine filme Star Trek în ultima perioadă, a rămas cu un singur serial (Star Trek: Enterprise), iar cel mai recent film (Nemesis) a fost universal criticat. Bizar este singurul cuvânt la care ne putem gândi, mai ales că Elite Force II, cel mai nou joc Star Trek este suficient de bun încât să se descurce şi pe cont propriu la vânzări. Lucrurile au luat o turnură cu adevărat amuzantă când preşedintele Paramount, Wayne Lewellen, a pus succesul de box-office sub aşteptări al noului film Tomb Raider: Craddle of Life pe seama - cui credeţi? - dezamăgirii provocate de jocul Tomb Raider: Angel of Darkness! Mici amănunte, cum este duritatea cu care a fost criticat Craddle of Life de toată lumea, sau faptul că nici primul film nu a fost cine ştie ce, nu îl interesează pe reprezentantul Paramount. Jocul este de vină. Credeţi-ne, jocul este vinovat de multe lucruri, dar faptul că nu susţine în mod artificial vânzările unui film stupid de la un capăt la altul nu este printre ele. Culmea ironiei, Paramount este o divizie a Viacom.





NOSTALGII DIGITALE

EPOCA DE AUR A JOCURILOR

Retrospectiva jocurilor de altă dată continuă cu genul adventure, care are avantajul de a fi primul și de a fi influențat în mod indirect aproape toate genurile de jocuri care i-au urmat.

AM DECIS SĂ CONTINUĂM retrospectiva noastră în domeniul jocurilor, începută în numărul trecut, cu o trecere în revistă a genului adventure. De ce tocmai acesta, vor întreba poate cei mai curioși dintre voi. Ei bine, motivele sunt numeroase: în primul rând pentru că ficțiunile interactive au fost primele jocuri apărute, genul adventure fiind primul format ca atare. În plus, cel puțin la începuturi, jocurile adventure nu aveau nevoie de resurse foarte mari, mintea umană reușind să ilustreze universurile virtuale mult mai bine decât putea cel mai performant calculator. Și nu în ultimul rând jocurile adventure au introdus povestea ca element forte în lumea divertismentului digital, lucru care a dus la apariția unor subgenuri ca action-adventure sau survival horror. Din ce în ce mai puține jocuri reușesc astăzi să creeze un univers atractiv și coerent, susținut de o poveste interesantă și bine scrisă, punând mai mult accentul pe violență și grafica 3D de ultimă generație.

Așadar să ne întoarcem din nou în trecut, pentru a vedea cum stăteau lucrurile în era de aur a jocurilor PC.

LA ÎNCEPUT A FOST CUVÂNTUL

În 1975, profesorul William Crowther programează în Fortran pentru fiicele sale o simulare a peșterii Bedquilt din Kentucky. "Jocul" se numea Advent, de la Adventure, rula pe un calculator PDP-1 (Programmed Data Processor) și era bazat complet pe text. Anul următor, Don Woods, un savant de la Stanford Artificial Intelligence Lab descoperă Advent și cu permisiunea lui Will Crowther îl extinde la dimensiuni epice. Influențată de scrierile lui J.R.R.Tolkien, viziunea lui include printre altele un troll, elfi și un vulcan care ar fi trebuit să reprezinte Mount Doom. Jocul începe să se răspândească prin intermediul ARPAnet, rețeaua de calculatoare a armatei.

În iunie 1977, un grup de savanți de la laboratorul de informatică al MIT, Marc Blank, Bruce K. Daniels, Tim Anderson și Dave Lebling încep să scrie prima versiune de Zork pentru computerul mainframe pe care lucrau. Această primă versiune, cunoscută și sub numele de Dungeon, era scrisă într-un limbaj numit MDL, o variantă de LISP. El va ajunge să fie jucat de utilizatorii de rând de abia în 1980, pe o versiune îmbunătățită de PDP.

În primăvara anului 1978, Scott Adams concepe un joc bazat pe Advent, numit Adventureland. El publică o mică reclamă într-o revistă pentru calculatoare și este surprins de câți oameni sunt dispuși să îi cumpere creația, transformând Adventureland în primul adventure comercial din istorie. El mai publică un joc în 1979, "Pirate Adventure", dar acesta nu mai are succesul originalului.

După cum aminteam și în numărul trecut, în 1980, Don și Roberta Williams lansează Mystery House, primul adventure comercial care folosea grafica pentru a ilustra povestea. Același an găzduiește lansarea primului joc din seria Ultima, care la începuturi era mai mult adventure decât RPG.
Tot o premieră este și "Lord" în 1981, primul joc creat după o carte, în speță "Lord of the Rings". Jocul este conceput de profesorul Olli J. Paavola de la Universitatea Tehnologică din Helsinki.

Microsoft intră în horă cu "Microsoft Adventure" și Sierra creează primul joc softporn, intitulat elocvent "SoftPorn Adventure". Acesta are doar text și este considerat predecesorul seriei Leisure Suit Larry. Numele personajului principal nu este încă Larry, dar folosind combinații de substantive și verbe jucătorul trebuie să îl scape de virginitate pe protagonist.

În timp ce seria Zork continuă în forță, marșând pe modul text, Sierra On-Line, compania fondată de Don și Roberta Williams avansează la

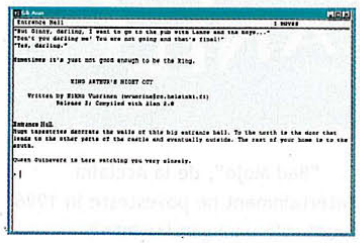
Genul adventure

Jocurile adventure sunt cel mai greu de definit, pentru că de-a lungul timpului, aventura s-a infiltrat puţin câte puţin în toate celelalte genuri de jocuri, reuşind în cele din urmă să creeze subgenuri de sine stătătoare. Dar o serie de criterii pot fi stabilite cu siguranţă: un joc adventure implică o poveste, o bună parte de explorare şi rezolvare de puzzle-uri. Deşi la început jocurile puneau accentul mai mult pe explorare decât pe poveste, partea epică a devenit din ce în ce mai importantă, lucru dovedit de titluri ca The Longest Journey sau Syberia. Cu toate acestea , există şi exemplul seriei Myst, care a pus mereu accentul pe explorare şi puzzle-uri, povestea fiind reconstruită fragmentar în timpul navigării prin spaţiul de joc.

Dar pentru că fiecare joc bun ar trebui să aibă puţină aventură, trebuie luate în calcul şi titlurile hibride, care, chiar dacă nu fac parte tehnic din genul adventure, ar putea fi incluse onorific în genul adventure. Jocuri ca Half-Life, System Shock 2, American McGee's Alice şi mai recent Max Payne sau Mafia pot fi considerate reprezentante de vârf ale genului FPS/TPS-Adventure. Genul Action-Adventure implică şi o parte semnificativă de arcade şi are ca membri de marcă Outcast, Tomb Rider, Project Eden, Shadowman şi Indiana Jones: The Infernal Machine. RPG-urile se apropie cel mai mult de definiţia genului adventure, distanţându-se însă prin mecanică. Merită acaparate măcar teoretic în genul adventure titluri ca Nethack, The Elder Scrolls: Arena, Betrayal at Krondor, Fallout, Planescape Torment, Anachronox sau Gothic 2.

Genul survival horror, ca subcategorie a genului adventure, numără în rândurile sale seriile Resident Evil, Silent Hill şi Alone in the Dark. În privinţa genului Arcade-Adventure, putem găsi exponenţi de marcă în Prince of Persia, Dragon's Lair, Evil Twin şi Oddworld: Abe's Oddysee. Genul erotic adventure cuprinde în principiu un singur reprezentant: Lula: The Sexy Empire.

În ceea ce priveşte categoriile de jocuri adventure, acestea pot fi împărţite în 3 mari categorii: 2D, 3D şi FMV (Full Motion Video). Cele 3D pot fi împărţite mai departe în două subcategorii: first person şi third person.



următorul stadiu cu King's Quest: Quest for the Crown, o aventură în care personajul principal, Graham, chiar exista ca entitate vizuală în lumea jocului şi anume regatul Daventry. Locaţiile erau descrise vizual, prin imagini, iar jucătorul progresa în poveste rezolvând enigmele pe care le întâlnea.



În 1984 apare "Hitchhiker's Guide to the Galaxy", un joc excelent bazat pe seria de romane de aventuri SF umoristice ale scriitorului Douglas Adams.

Anul 1985 găzduieşte două momente importante pentru genul adventure. Primul este lansarea "Adventure Construction Set", sub egida Electronic Arts, un pachet software care permitea pasionaţilor să îşi conceapă propriile jocuri adventure. Acesta are avantajul că permite atât crearea cât şi folosirea imaginilor, spre deosebire de "Adventure Writer", un program asemănător care apăruse pe Commodore 64 şi Spectrum în 1983 şi care folosea doar text.

Cel de-al doilea moment, mai puţin evident, este lansarea jocului "The Mist", sub egida lui Stephen King. Deşi nu a reuşit să capteze atenţia publicului, acesta a servit drept inspiraţie pentru celebra serie Silent Hill, subiectul fiind în mare parte acelaşi. Oraşul natal al eroului este acoperit de o ceaţă misterioasă şi toţi locuitorii fie au dispărut, fie au luat-o razna devenind ucigaşi maniaci. Gabe Newell, de la Valve Software, a recunoscut că The Mist a servit, printre altele, drept inspiraţie iniţială pentru Half-Life.

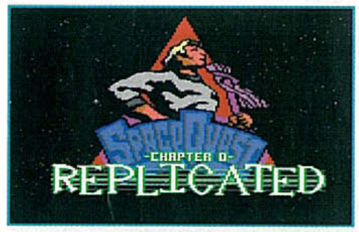
Preocuparea pentru programarea jocurilor adventure dă naştere în a doua jumătate a anilor '80 la mai multe iniţiative: ADVSYS, un limbaj bazat pe LISP în 1986, TADS (Text Adventure Development System) în 1987 şi ADL (Adventure Definition Language) o modificare a limbajului DDL (Dungeon Definition Language).

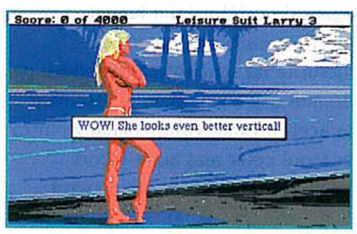
ERA GRAFICĂ

Această perioadă (sfârşitul anilor '80, începutul anilor '90) este totodată un câmp de luptă între Sierra On-Line şi nou formatul Lucasfilm Games, care mai târziu va deveni Lucas Arts. Dar să vedem care au fost titlurile care au făcut istorie. Sierra face primii paşi cu King's Quest (1984), King's Quest 2: Romancing the Throne (1985), King's Quest 3: To Heir is Human şi deschide o nouă serie cu Space Quest: Sarien Encounter.

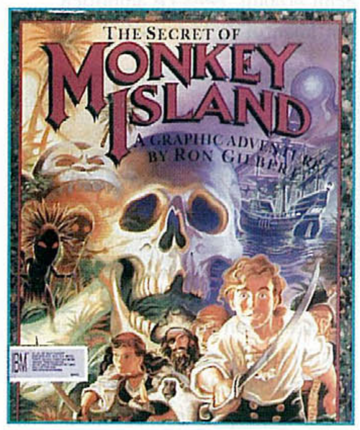
Lucas Arts contraatacă de-abia în 1987 cu Maniac Mansion, care introduce sistemul de scripting SCUMM şi un umor debordant ce va deveni un soi de trade-mark al jocurilor adventure de la Lucas Arts în anii ce urmează. Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988) nu are un succes deosebit, însă Indiana Jones and The Last Crusade (1989) pune bazele unei serii clasice ce va rămâne în istorie.

Sierra luptă să îşi menţină monopolul şi inundă piaţa cu titluri, valoroase, de ce să nu recunoaştem: primul joc din seria Police Quest - In Pursuit Of The Death Angel (1987), Space Quest II: Vohaul's Revenge (1987) şi în acelaşi an, primul joc dintr-una dintre seriile care vor deveni preferatele jucătorilor de sex masculin de pretutindeni, Leisure Suit Larry (In the Land of the Lounge Lizards). Ele vor fi urmate în 1988 de Police Quest 2: The Vengeance, King's Quest 4: The Perils of Rosella, Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places!) şi Space Quest III: The Pirates of Pestulon. În 1989, Sierra vine cu un hibrid adventure/RPG - Hero's Quest: So You Want To Be A Hero şi partea a treia din LSL - Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!





Anul 1990 ne aduce Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers de la Sierra şi prima replică serioasă de la Lucas Arts, cu titlul Loom. Tot în acelaşi an, Lucas Arts reuşeşte să cucerească inimile fanilor jocurilor de aventură cu The Secret of Monkey Island, care va da naştere unei serii ce va rămâne poate cel mai bun exponent al jocurilor point&click. Naivul Guybrush Threepwood şi visele sale de a deveni pirat se confruntă cu realităţile dure ale vieţii de zi cu zi reprezentate printre altele de piratul LeeChuck. Un umor excelent, puzzle-uri diabolic de complexe, toate acestea îi asigură un loc în istorie. The Secret of Monkey Island este urmat de Monkey Island 2:

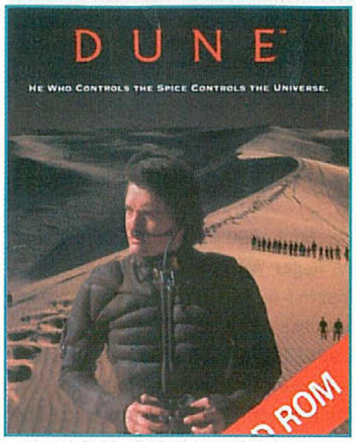


LeeChuk's Revenge în 1991, an în care Lucas Arts îşi încearcă mâna cu un hibrid action-adventure: Indiana Jones and The Fate of Atlantis, urmat de o versiune pur adventure.

Sierra continuă cu Police Quest 3: The Kindred (1990), King's Quest 5: Absence Makes The Heart Go Yonder precum şi Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work! (1991).

În această perioadă de graţie, cele două firme nu prea au

concurenţi. Titlurile care mai merită menţionate sunt Treasure Island Dizzy (Codemasters, 1987), Sid Meier's Pirates! (Microprose, 1987), Into The Eagle's Nest (Mindscape, 1987), The Legend of Zelda (Nintendo/Armaggedon Games, 1988) şi Neuromancer (Interplay, 1988).



În 1992 apare hibridul aventură-strategie Dune, care va câştiga inimile noastre, ale tuturor.

În 1993, Broderbund şi Cyan lansează Myst, care va deveni nu doar cel mai bine vândut joc de aventură al tuturor timpurilor, ci cel mai bine vândut joc, pur şi simplu. Spre deosebire de restul titlurilor de până atunci, în Myst nu deplasai un personaj anume prin lumea jocului, ci vedeai universul respectiv prin ochii eroului, ceea ce amplifica sentimentul de imersiune.



Acelaşi an este de bun augur pentru Lucas Arts, pentru că lansează Sam&Max Hit the Road şi Day of the Tentacle, sau DOTT, continuarea de la Maniac Mansion care conţine integrat şi acest titlu ca mini-game. Sierra vine puternic din urmă cu două continuări ("King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow" şi "Space Quest 5: The Next Mutation") precum şi cu un titlu inovator, Gabriel Knight: Sins of the Fathers.

Anul următor seriile continuă cu Police Quest 4: Open Season, Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!, King's Quest 7: The Princeless Bride şi ca noutate avem şi originalul Woodruff and The Schnibble of Azimuth, tot de la Sierra.

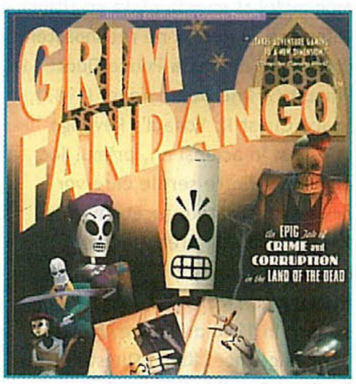
Anul 1995 vine cu două nume mari pentru Lucas Arts, care îşi urmează tradiţia de "puţine, dar bune": The Dig şi Full Throttle, acesta din urmă cu o coloană sonoră de excepţie, depăşită poate doar de recentul Runaway: A Road Adventure.

AVENTURA COTIDIANĂ

Pe măsură ce ne apropiem de zilele noastre, titlurile adventure încep să se rărească, fiind sufocate de alte genuri orientate pe viteză, acţiune şi violenţă. Ca parte din campania publicitară pentru titlul "Zork: Nemesis", Activision face disponibil pentru transfer gratuit pe web primul joc din seria Zork în aprilie 1996. El va fi urmat în timp de Zork II şi III.

Sierra continuă seria Gabriel Knight cu Gabriel Knight - The Beast Within şi loveşte devastator cu Phantasmagoria, unul dintre cele mai spectaculoase jocuri de tip film interactiv, depăşit poate doar de continuarea Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh în 1996.

Răspunsul Lucas Arts vine în 1997 cu The Curse of Monkey Island, urmat în 1998 de Grim Fandango, care rămâne unul dintre cele mai originale jocuri adventure din toate timpurile, atât din punct de vedere grafic (primul titlu adventure important care foloseşte grafica 3D), cât şi din punct de vedere al poveştii.



El portretizează întâmplările prin care trece Manny Calavera, un agent de călătorii din lumea morţilor, care descoperă că lucrurile nu sunt tocmai ortodoxe pe drumul către rai. Bizar şi fascinant în acelaşi timp, Grim Fandango intră în topul celor mai bune jocuri adventure, cel puţin din punctul nostru de vedere.

Sierra îşi încheie glorios seria Leisure Suit Larry 7 cu Love for Sail! în 1996, transformă Police Quest în jocul de acţiune tactică SWAT şi continuă seria King's Quest cu Mask of Eternity în 1998. Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned apare în 1998, dar nu are succesul predecesorilor, situaţie care se repetă în 1999 în cazul Phantasmagoria: Stage Fright. Sierra renunţă neoficial la jocurile adventure, care nu se vindeau atât de bine ca cele de acţiune şi nu mai produce nimic în acest domeniu până în prezent.

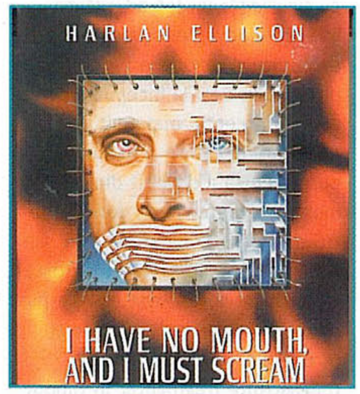
LucasArts ne mai surprinde în 2000 cu Monkey Island 4: Escape from Monkey Island, probabil ultimul joc din serie, care face trecerea la grafică 3D, reuşind să păstreze farmecul şi umorul jocurilor precedente.



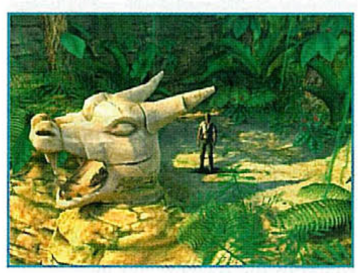
Se poate observa fără prea mare dificultate că genul adventure a fost susţinut aproape în întregime de competiţia dintre aceste două firme, restul jocurilor adventure demne de a intra în istorie fiind destul de puţine.

Seria Simon the Sorcerer, de la Simon&Schuster Interactive, a făcut de fiecare dată valuri, cu excepţia ultimului, "Simon the Sorcerer 3D". Virgin Interactive a dat lovitura în 1994 cu "The 7th Guest", "Beneath a Steel Sky" şi "Under a Killing Moon".

În 1995 au apărut filmul interactiv "Daedalus Encounter", primul joc de acest tip care a captat atenţia publicului, precum şi excepţionalul "Bioforge", de la Origin. Electronic Arts au încercat şi ei marea cu degetul, lansând "Relentless: Twinsen's Adventure", ce va fi cunoscut mai târziu drept "Little Big Adventure". "I Have No Mouth and I Must Scream", după scenariul scriitorului SF Harlan Ellison, beneficiază de vocea acestuia în rolul computerului atotputernic ce domneşte peste un Pământ apocaliptic şi se joacă cu destinele a cinci personaje.



"Bad Mojo", de la Acclaim Entertainment ne povesteşte în 1996 aventurile unui gândac într-o bucătărie. În acelaşi an în care se lansează şi seria Broken Sword cu "The Shadow of the Templars". Spycraft: The Great Game continuă seria filmelor interactive iar Atlantis: The Lost Tale de la Cryo Interactive deschide categoria aventurilor first person. Broken Sword continuă în 1997 cu "The Smoking Mirror".

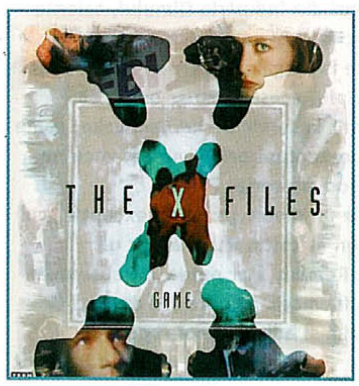


În același an, Blade Runner intră în panteonul jocurilor adventure clasice, interpretând extraordinar romanul lui Philip K. Dick, "Do Androids Dream of Electric Sheep?". "Riven: The Sequel to Myst" este popular, dar nu se apropie de succesul originalului. "LBA: Twinsen's Odyssey" (1997, Activision), "Nightlong: Union City Conspiracy" (1998, Team 17) sunt notate de istorici, dar nu au foarte mult succes.





"The X-Files Game" (1998, Fox Interactive) este poate cel mai bun film interactiv, și câștigă premiul pentru jocul cu cele mai multe CD-uri, în număr de opt. De abia "Sanitarium" (1998, ASC Games) apărut la sfârșitul anului, se ridică la cele mai înalte standarde, depășind clar "Hopkins FBI" (1998, MP Entertainment).



Anul 1999 găzduiește lansarea a două jocuri hibrid, dar mai mult adventure decât orice altceva: "Outcast" (Infogrames) și "Omikron: The Nomad Soul" (Eidos Interactive). Discworld Noir (1999, GT Interactive) marchează punctul de vârf al seriei Discworld, bazată pe romanele scriitorului englez Terry Pratchett și lansarea în lumea ficțiunii interactive a game designerului Benoit Sokal cu "Amerzone: The Explorer's Legacy" (1999, Ubi Soft).

Noul mileniu aduce o rărire semnificativă a titlurilor, puținele jocuri adventure care apar fiind The Longest Journey (2000, Empire Interactive), recunoscut pentru dialogurile sale extrem de stufoase, dar și pentru o poveste imersivă și satisfăcătoare prin durată. "Stupid Invaders" (2001, Ubi Soft) și "Myth III Exile" (2001, Ubi Soft) umplu timpul până la apariția Syberia (2002, Microids), care rămâne cel mai bun adventure din acest mileniu, chiar dacă asta nu înseamnă foarte mult prin prisma numărului mic de jocuri apărute.

Sperăm că nu am uitat nici un titlu important și că această retrospectivă v-a trezit amintiri plăcute sau v-a dat idei despre ce joc ați putea juca din nou. Viitorul sună bine. Ultimul joc apărut în acest gen este Runaway: A Road Adventure, o realizare foarte bună despre care veți putea citi în numărul următor. Urmează: Syberia 2 și The Broken Sword 3 și se pregătesc Full Throttle 2 și Sam&Max Freelance Police.

Cei mai buni dintre cei mai buni

Industria jocurilor poate fi crudă. Jocul Battlezone, creat de Activision, a fost lăudat de critici ca un titlu ce combina planificarea cu strategia și cu genul first person shooter. Dar el a fost prost primit de public și s-a vândut doar în 11.000 de exemplare. Ca să cităm PC Gamer, asta nu ajungea "nici pentru a achita nota de plată de la pizza a echipei de producători".

Dar care sunt jocurile care s-au vândut cel mai bine în istoria divertismentului digital, zona PC, veți întreba. Răspunsul s-ar putea să vă uimească. Conform NPD Intellect, cea mai respectabilă sursă de statistici din domeniu, pe primul loc domnește triumfător jocul adventure Myst, cu peste 6 milioane de exemplare vândute. Surprinzător pentru un joc non-violent care oferea doar posibilitatea de a rezolva enigme pe o insulă unde nu aveai habar cum ai ajuns, nu?

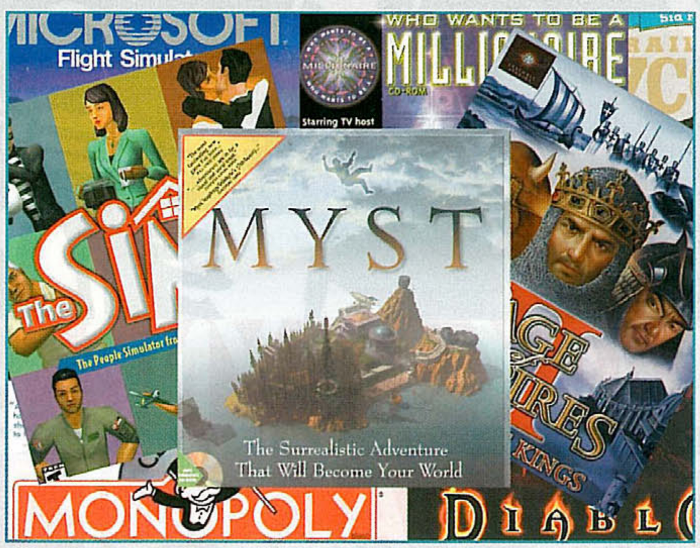
"Railroad Tycoon" ocupă locul 2, sfidând aparent orice explicație logică. Nu este de mirare că a creat un gen, numeroși producători încercând să aplice fără succes formula câștigătoare pe diverse alte domenii, cum ar fi mașini, aeroporturi sau supermarketuri.

De pe locul trei ne face cu ochiul "The Sims", jocul original dintr-o serie care va rămâne în istorie pentru capacitatea neîntrecută de a simula (cu limitările de rigoare) realitatea cotidiană. Pe locul 4 stă un bătrân matusalemic - "Flight Simulator", primul joc din serie, lansat în 1980 pentru Apple II+, TSR-80 și Atari 800, iar pe locul cinci poate fi găsit, cu stupoare, "Who wants to be a millionaire?", varianta digitală și ajustată la dolari a concursului "Vrei să fii miliardar" difuzat de PrimaTV.

Restul listei este la fel de surprinzător: "Riven: The Sequel to Myst", "MS Age of Empires II: Age of Kings", "Monopoly Game", "Lego Island" și, de-abia pe locul zece "Diablo".

Unde sunt "Doom", "Half-Life", "Duke Nukem" și restul jocurilor care au făcut istorie? Se pare că renumele în lumea jucătorilor și cuvântul criticilor nu au un cuvânt așa greu de spus și că rațiunile comerciale primează întotdeauna. Cred că este destul de ușor de observat că cele mai multe jocuri din top sunt complet lipsite de violență de orice natură. Diferența dintre ce este popular și ce se vinde este uluitoare.

Dacă tot suntem la domeniul cifre, mai avem câteva care s-ar putea să vă mire. Aproape 35% din jucătorii de pe console și 43% din jucătorii de pe PC sunt de sex feminin. În cazul achiziționării propriu-zise, 49% din jocurile PC sunt cumpărate de femei. Procentul este de 51% în cazul consolelor. În 9 din 10 cazuri, cumpărătorii de jocuri au o vârstă de peste 18 ani. Nu este de mirare că software-ul de divertisment este de departe cel mai folosit tip de aplicație pe PC (60% din utilizatori). Conform datelor IDSA, o treime din cei ce au acces la Internet se joacă jocuri online.

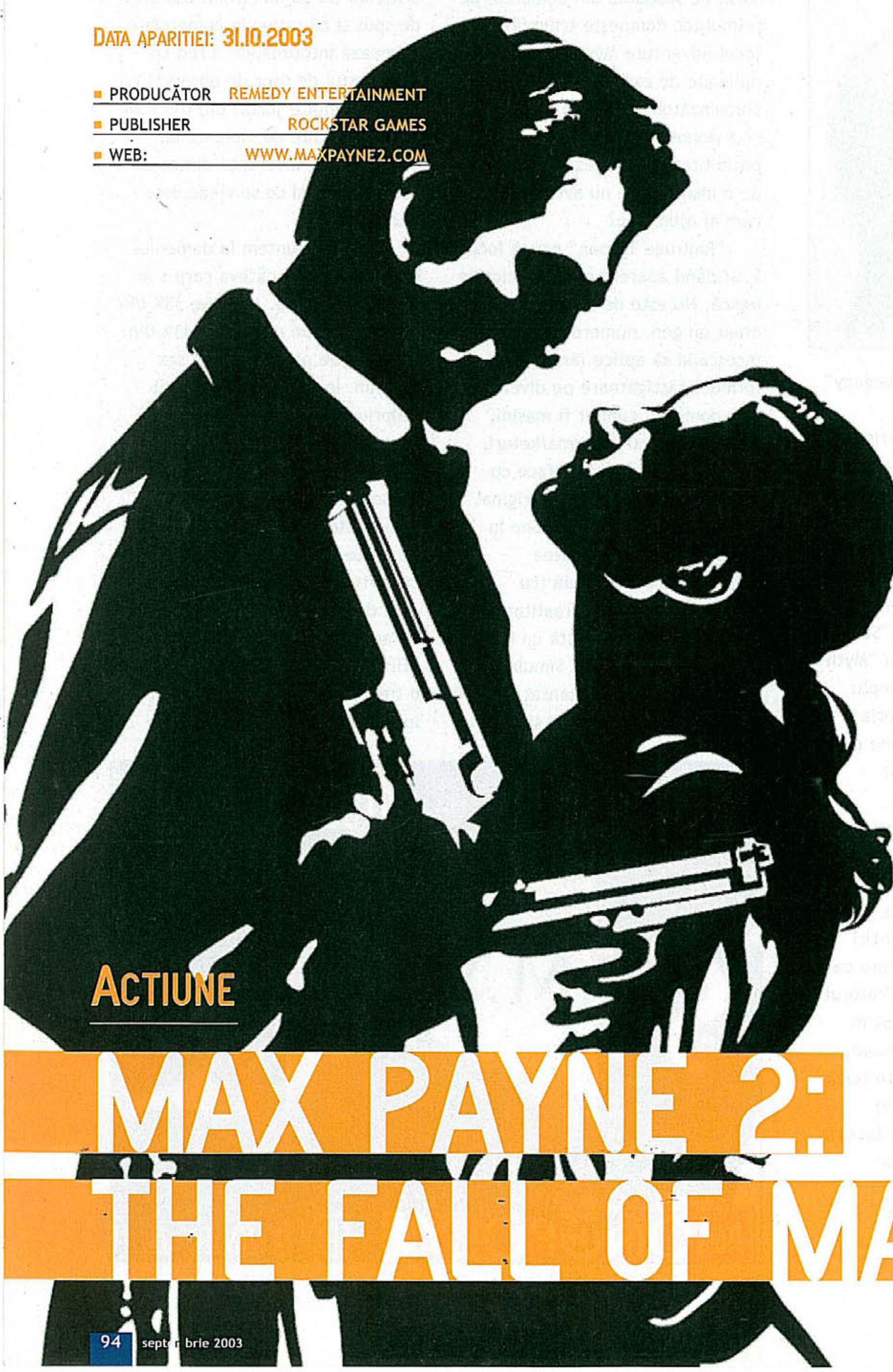




"UNDEVA PE PARCURSUL INTRIGII PLINE DE RASTURNARI DE SITUATII, MAX VA CADEA SI IN MREJELE DRAGOSTEI PENTRU O FEMEIE FATALA, SUSPECTA DE CRIMA, PE NUME MONA SAX"

DATA APARITIEI: 31.10.2003

- PRODUCĂTOR REMEDY ENTERTAINMENT
- PUBLISHER ROCKSTAR GAMES
- WEB: WWW.MAXPAYNE2.COM



ACTIUNE

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

ACTIUNE DEZLANTUITA SAU POVESTE DE DRAGOSTE IN STIL NOIR?

MAX PAYNE A FOST UN EROU INTENS mediatizat de 3D Mark 2001, iar jocul a avut meritul de a introduce termenul de "bullet time" în lumea divertismentului digital. E printre voi cineva care nu a făcut cunoştinţă cu poliţistul căzut în dizgraţie care îşi croia drum prin lumea interlopă mestecând aspirine şi împărţind gloanţe şi replici sarcastice în stânga şi în dreapta? În cazul acesta, ascultaţi de proverbul din bătrâni: "Cine n-are Max Payne, să-şi cumpere".

La mai mult de doi ani de la apariţia titlului original, cei de la Remedy Entertainment sunt pregătiţi să ne ofere o continuare care să spulbere standardele stabilite de primul joc din serie. Supratitlul de "The Fall of Max Payne" este justificat de intrigă, care ne prezintă un Max Payne mai bătrân, mai experimentat, care însă este din nou victima unei înscenări, pierzând un partener la care ţinea foarte mult. Acuzat de uciderea colegului său, Max Payne pledează vinovat, din motive ce urmează a fi dezvăluite pe parcursul jocului. Undeva pe parcursul intrigii pline de răsturnări de situaţii, Max va cădea şi în mrejele dragostei pentru o femeie fatală, suspectă de crimă, pe nume Mona Sax.

Remedy Entertainment şi-a făcut un trademark din folosirea texturilor fotorealiste, animaţiilor motion-capture şi a bullet time-ului, astfel că aşteptaţi-vă să vedeţi din nou toate acestea în Max Payne 2, mult îmbunătăţite chiar. Personajele arată chiar mai realist decât cele din Half Life 2 şi se pare că sunt la egal cu acestea în privinţa gamei de emoţii pe care pot să o redea prin expresii faciale. Datorită unui AI îmbunătăţit, NPC-urile vor juca un rol mai important decât în primul joc, unele dintre ele putând să vă însoţească şi să vă ajute la nevoie.

Armele sunt mai multe şi mai fidel realizate, iar efectul lor este amplificat de integrarea în engine a motorului de fizică Havok 2.0, cu al său rag-doll ce va face moartea inamicilor un deliciu de animaţie realistă.

Atmosfera va fi la fel de noir ca şi în primul Max Payne, universul de joc fiind acelaşi New York suspendat într-o înserare perpetuă, un oraş în care fie plouă, fie ninge, neoferind speranţe nici măcar printr-o rază de soare.

Remedy Entertainment a angajat pentru Max Payne 2 o echipă de cascadori din industria filmului, talente actoriceşti pentru voci şi desenatori pricepuţi pentru benzile desenate care fac legătura între niveluri. Deşi un lucru bun în principiu, acest lucru ar putea să însemne că au renunţat la serviciile lui Sam Lake, game designerul care îl reprezentase prin figură şi voce pe Max Payne în primul joc din serie. Păcat.

Oricum, ajutaţi de un motor grafic de excepţie, cu iluminare bazată pe un algoritm îmbunătăţit de radiozitate, cei de la Remedy s-ar putea să reuşească să obţină acel efect cinematic pe care şi-l doresc. Pe care de altfel ni-l dorim şi noi. Cât mai repede.

Adrian Dorobăţ

MARE PROBLEMĂ O reprezintă numele personajelor pentru literatura fantasy. În momentul în care o poveste începe cu lupta dintre Zuggtmoy, regina demonilor, și opt mari magicieni (Bigby, Otiluk, Mordenkainen, ca să numim câțiva) nu mai știi dacă să fii impresionat de gravitatea încleștării pe viață și pe moarte între forțele binelui și ale răului sau să râzi cu gura până la urechi de numele cu care aceste forțe au fost binecuvântate. Așa începe totuși povestea din Greyhawk și nu putem s-o ignorăm pentru că este punctul de început al unuia dintre cele mai interesante RPG-urile pe care le așteptăm în acest an. Temple of Elemental Evil este transpunerea pe PC a primului joc din populara serie pen-and-paper AD&D, realizat de Troika Games, producătorul care a arătat mult potențial cu prima sa încercare, Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura.

Spre deosebire de celelalte jocuri AD&D (Baldur's Gate, Icewind Dale), Temple of Elemental Evil insistă pe implementarea cât mai corectă a setului de reguli ajuns acum la ediția 3.5, inclusiv prin folosirea unui sistem de luptă bazat pe ture. Acesta permite o planificare mai atentă și control mai bun asupra vrăjilor cu ținte multiple, jucătorul putând să aleagă, de exemplu, fiecare țintă ce va fi lovită de un chain lightning. Monștrii cărora le vine rândul să acționeze unul după celălalt fără ca rândul nici unui personaj controlat de jucător să intervină între ei vor acționa simultan, durata luptelor fiind astfel scăzută fără nici un minus în ceea ce privește jucabilitatea.

Dar lupta nu este singurul aspect care a fost tratat cu atâta atenție. Prima opțiune a jucătorilor este între modul de joc normal, cu care suntem destul de familiarizați și modul Ironman, în care repetarea aruncării de zaruri ce decide statisticile personajelor nu este permisă, iar de salvat nu se salvează decât la ieșire. Apoi jucătorul decide aliniamentul grupului, în funcție de care începutul jocului și reacția NPC-urilor la întâlnirea cu grupul sunt diferite, în cele din urmă trecându-se la crearea personajelor, din care nu lipsește mai sus menționata aruncare de zaruri. Odată grupul format începe în sfârșit desfășurarea întâmplărilor din sătucul pândit de dezastru, Hommlet. Lumea în care se întâmplă toate acestea este una dinamică, de exemplu ziua străzile vor fi pline de oameni, în timp ce noaptea majoritatea dorm, oferindu-le o șansă în plus celor cu intenții necinstite. Din fericire, vânzătorii vor fi disponibili non-stop, pentru a nu cauza o pierdere inutilă de timp.

Cu cât aflăm mai multe despre joc (și auzim mai puține nume neinspirate) devenim din ce în ce mai interesați de el, iar faptul că echipa Troika este formată din oameni care au contribuit la Fallout nu poate decât să ne umple de speranță.

Bogdan Bridinel

"INSISTA PE IMPLEMENTAREA CAT MAI CORECTA A SETULUI DE REGULI AJUNS ACUM LA EDITIA 3.5".

RPG

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

DATA APARITIEI: 24.10.2003

UN NOU JOC BAZAT PE LICENTA AD&D

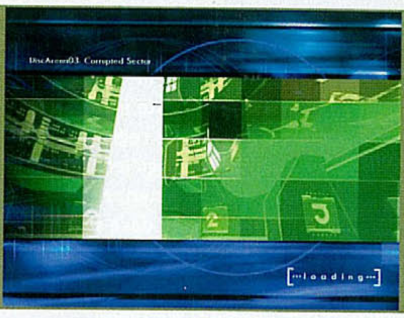
- PRODUCĂTOR: TROIKA
- PUBLISHER: ATARI
- WEB: WWW.GREYHAWKGAME.COM







TRON 2.0



REINTOARCEREA LA ORIGINI S-AR PUTEA DOVEDI DE SUCCES PENTRU MONOLITH SI DISNEY

INTERACTIUNE

- digitizează-te într-o lume bizară
- luptă cu 4 arme stranii cu câte 3 upgrade-uri fiecare
- două moduri captivante de multiplayer
- 2 vehicule

"JOCUL SE PRETEAZA SI LA DUELURI UNU-LA-UNU, DAR IN MULTIPLAYER PE ECHIPE ISI ARATA ADEVARATA VALOARE"

TRON - VARIANTA CINEMA



Apărut în 1982, Tron este unul dintre primele filme generate pe calculator și în jurul său s-a construit un adevărat cult, pentru că era produs de Disney și oferea o reprezentare epic-subiectivă, dar în mare parte corectă a funcționării interne a unui computer. Intriga este bazată pe digitizarea programatorului Kevin Flynn și lupta lui împotriva unui program AI (Master Control), pe care vrea să îl înlocuiască cu Tron, o variantă mult mai puțin tiranică. Pe parcurs el trebuie să devină un gladiator digital, participând la dueluri cu discul în arene virtuale.

DATA APARITIEI: AUGUST 2003

- PRODUCĂTOR: MONOLITH PRODUCTIONS
- PUBLISHER: BUENA VISTA GAMES
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: HTTP://WWW.TRON20.NET

Apariția primei versiuni jucabile de Tron 2.0 (un demo multiplayer) a stârnit numeroase controverse. Jucătorii s-au împărțit în trei tabere: cei vehement împotriva titlului bazat pe filmul de la Disney, care l-au catalogat ca rateu fără drept de apel, cei extaziați la culme de acțiunea jocului și o mică parte care au preferat să aștepte versiunea finală și apoi să își dea cu părerea în cunoștință de cauză. Deși ne-am numărat printre aceștia din urmă, trebuie să spunem că înclinăm către o fraternizare cu cei care au apreciat foarte mult inițiativa celor de la Monolith Productions.

Tron 2.0 este poate unul dintre cele mai originale și interesante concepte pentru un shooter (și chiar pentru un joc în general) pe care veți avea onoarea să le vedeți puse în practică pe PC. Povestea se învârte în jurul fiului lui Alan Bradley, creatorul programului Tron din film. Alan Bradley dispare misterios, iar fiul său, Jet se digitizează în computer și pleacă în căutarea tatălui său. Lumea este una virtual-digitală, bizară în concept, cu influențe asupra mecanicii de joc. Aveți spațiu limitat pentru download-ul "armelor", care ocupă memorie, în economia jocului. Inamicii sunt chiar și mai stranii.

Demo-ul de multiplayer propune două moduri de joc: duelul cu discuri și curse de lightcycles. Primul mod a mai fost reprezentat în Tron: Deadly Discs, un joc pentru Atari și Intellivision apărut în 1982 și în Dronez, un joc care a ajuns cunoscut mai curând prin distribuirea ca bundle pentru plăcile video. Cel de-al doilea poate fi jucat bine mersi transferând un joc open-source de la http://armagetron.sourceforge.net. De ce ați vrea să jucați varianta de la Monolith atunci? Răspunsul este simplu. Pentru că este de ajuns să jucați cu un prieten zece minute și veți fi imediat captivați. Pentru că experiența unui producător de succes își spune cuvântul dacă nu în concept, în experiența de joc propriu-zisă și în mecanica acțiunii. Pentru că pur și simplu, este mult mai distractiv decât orice altă încercare de până acum de a reda conceptele din film.

Duelul cu discuri are reguli foarte simple: aveți un disc pe care îl puteți arunca în adversar pentru a-i produce damage sau pe care îl puteți folosi pentru a bloca discul inamicului. Discul ricoșează din obiecte, dar se întoarce în cele din urmă la proprietar. Lovirea pătratelor din suprafața de joc provoacă dispariția celui lovit împreună cu cele imediat vecine. O cădere în gol prin gaura formată este în majoritatea cazurilor fatală. Închipuiți-vă o partidă de șah jucată în sistem blitz, cu mutare în mai puțin de trei secunde, în care trebuie mereu să fiți cu doi pași înaintea adversarului pentru a câștiga. Eliminați multitudinea de piese, adăugați un decor psihedelic și veți obține modul de joc din Tron 2.0.

Unele dintre niveluri au răspândite pătrate de diverse culori, ce pot fi făcute să dispară lovind un panou suspendat în nivel, de culoarea respectivă. Acest lucru complică delicios confruntarea, ducând tensiunea la extrem și împletind și mai strâns viteza de reacție cu strategia machiavelică. Nu putem decât spera că în varianta finală, nivelurile vor fi și mai variate.

Jocul se pretează și la dueluri unu-la-unu, dar în multiplayer pe echipe își arată adevărata valoare și dacă mulți dintre jucători nu s-ar dovedi atât de încuiați și refractari la ce este nou, Tron 2.0 ar avea șanse să înlocuiască CounterStrike. Cursele de lightcycles sunt mai puțin pasionante. Conceptul este și în acest caz simplu: aveți o motocicletă care lasă în urmă un zid de lumină în care dacă intră adversarul, moare. Evident, același lucru se întâmplă dacă intrați în "coada" adversarului sau chiar în cea proprie. Vă mai aduceți aminte melcii de pe Spectrum? Conceptul este același. Un control puțin dubios al vehiculului și implementarea de power-up-uri care permit viteze turbo sau penetrarea zidului de lumină lăsat în urmă de inamic îl strică însă.

Așteptăm cu interes varianta finală a jocului pentru a putea experimenta și modul single-player, care pare chiar și mai original și interesant.

Adrian Dorobăț

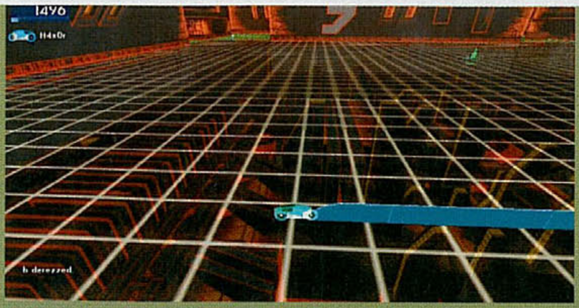
PRODUCATOR: MONOLITH PRODUCTIONS

Monolith au intrat în istorie cu engine-ul Lithtech, folosit pentru prima oară în FPS-ul Shogo: Mobile Armor Division. Cu avantajele și dezavantajele sale, acesta a mai fost folosit cu succes în titluri dezvoltate de aceeași firmă, cum ar fi Alien vs Predator 2, No One Lives Forever și No One Lives Forever 2.

Dacă este însă să ne întoarcem în timp, vom descoperi că Monolith au mai strălucit cu seria de FPS-uri Blood, dintre care primul a fost comparat favorabil cu Doom 2 la vremea lui. Pe partea non-3D găsim alte producții de succes: Get Medieval și Gruntz, un joc arcade și unul arcade/strategie.

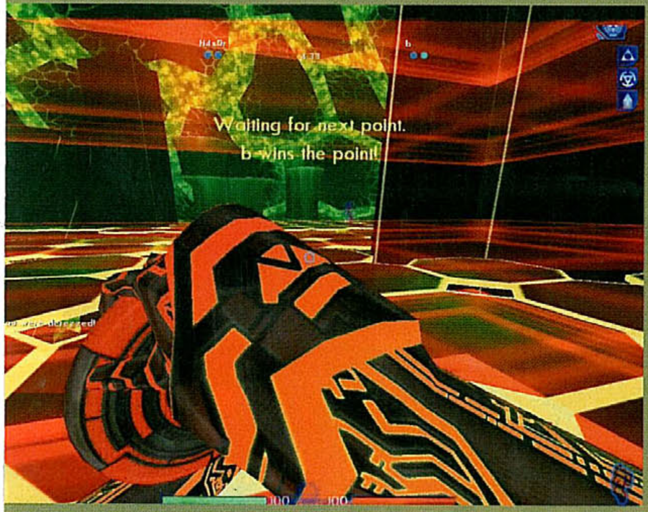
Cu acest palmares impresionant de partea producătorilor, se pare că Tron 2.0 nu are cum să dea greș. Dar același lucru era valabil și pentru Enter The Matrix și Shiny, nu?

Printre altele, Monolith mai lucrează la un add-on pentru No One Lives Forever 2, intitulat Contract J.A.C.K. și la Matrix Online.



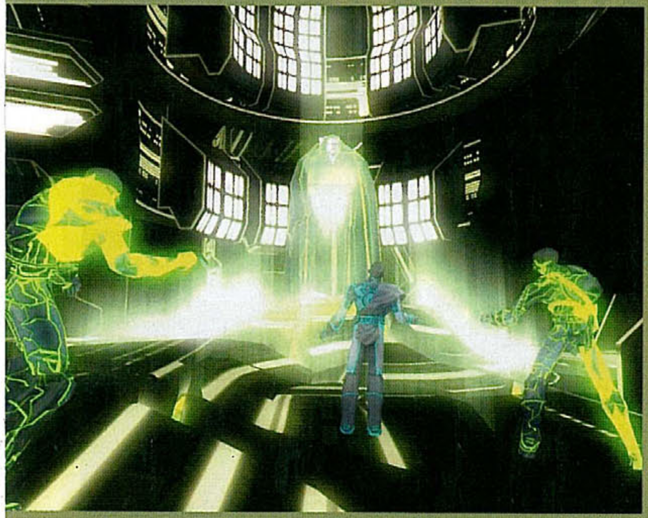
FPS







Cursa de lightcycles este o variantă mai avansată a "Melcilor" de pe Spectrum, dar sincer nu atât de interesantă





Schema coloristică a Tron 2.0 este inconfundabilă







În campania bonus povestea se desfășoară în noul regat creat de orci după evenimentele din Reign of Chaos



Misiunile fără bază sunt mult mai des întâlnite decât în jocul original

PREȚ: 19.9€ • PRODUCĂTOR: BLIZZARD • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.BLIZZARD.COM/WAR3X

WARCRAFT III: FROZEN

Deocamdată, dinspre Blizzard numai de bine.

INTERACTIUNE

- câte un nou erou pentru fiecare rasă și 5 eroi neutri, ce pot fi recrutați de oricine
- 14 noi unități, incluzându-le și pe cele conjurate de altele
- câte o nouă clădire pentru fiecare rasă, de la care se pot achiziționa obiecte
- s-a mai adăugat câte ceva peste tot: noi tipuri de mediu, noi creaturi neutre, clădiri neutre, obiecte, mercenari

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium II 400MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 8MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 12
- LAN: 12
- MODEM: 0

ÎNCREDEREA ESTE ÎN GENERAL UN LUCRU GREU de obținut și foarte ușor de pierdut, iar în cazul companiilor de jocuri dificultatea este și mai mare. Atât de multe pot merge rău în timpul producției, atât de mulți oameni trebuie să contribuie, încât produsul final poate fi dezamăgitor chiar dacă cei implicați au și talentul și dorința necesare pentru a realiza ceva deosebit. Puține sunt cazurile de companii care încă se bucură de încrederea necondiționată a jucătorilor. id pentru că și atunci când sigle-player-ul este anost, multiplayer-ul este o nebunie. Bioware pentru că a atins perfecțiunea în tot ce a încercat, fie că a fost vorba de implementarea cât mai fidelă a regulilor AD&D, ori despre continuarea unui joc produs de o altă companie. Valve chiar dacă a realizat un singur joc, pentru că acela a fost unul extraordinar. Și, desigur, Blizzard, pentru că jocurile lor sunt șlefuite până la perfecțiune în fiecare detaliu, de la scenariu, campanie și aspectul grafic până la interfață și genericul de final. Oricât ar dura, Blizzard nu lansează un joc altfel decât perfect finisat. Și, de obicei, durează, după cum știu prea bine cei care au așteptat ani la rând Diablo 2 sau Warcraft III. De data aceasta ne putem considera norocoși, expansion-pack-ul pentru Warcraft III a apărut exact la timp și, în ciuda nostalgicului din noi care ar putea încerca să spună că Brood War a însemnat mai mult, reușește să schimbe jocul suficient de mult încât să nu ne mai dorim se ne

INGREDIENTUL MINUNE: PUTEREA SCHIMBARII



Atât de multe sunt adăugate în Frozen Throne, încât este aproape de neconceput să te întorci la jocul original după aceea. Eroii și unitățile noi suplinesc fiecare anumite lipsuri ale rasei lor, îmbogățind foarte mult gama de strategii folosite. Au apărut unitățile anti-magie, clădirile de unde se pot cumpăra vehicule maritime (disponibile doar pe unele hărți), eroii neutri și surprizele pe care le pot provoca, clădirile ce vând artefacte specifice fiecărei rase, ca să nu mai vorbim de numeroasele îmbunătățiri subtile dar de efect, a căror importanță se vede doar atunci când lipsesc. Defensiva este mai ușor de pus pe picioare la început, costurile de "întreținere" nu se mai manifestă atât de repede, în timp ce numărul maxim de unități a crescut. Noutățile din cadrul interfeței (printre care și posibilitatea de a stabili waypoint-uri) se găsesc și în patch-urile pentru jocul original.

FETE NOI

Noile unități se încadrează în general toate în același tipar, orientate pe distrugerea clădirilor, lupta împotriva magiei sau a unităților aeriene, în timp ce eroii sunt destul de diferiți, fiecare adresând problemele specifice rasei sale. Astfel, la oameni a apărut Blood Mage, un magician destul de puternic pasionat de flăcări, la orci Shadow Hunter introduce posibilitatea de a vindeca unitățile mai devreme în joc decât până acum, Warden de la Night Elf este maestra loviturilor surprinzătoare datorită atacurilor puternice și abilității de a se teleporta rapid, în timp ce Undead beneficiază de apariția Crypt Lord-ului, un luptător de apropiere foarte puternic.





Cu excepția celei de la început și a celei de la final, secvențele cinematice sunt create cu motorul jocului





THRONE

STRATEGIE
"S-a făcut tot posibilul pentru a varia misiunile și a le face cât mai diferite de schema tipică".

întoarcem la original. Și asta este tot ce putem cere de la un expansion pack.

Nu putem să ignorăm însă faptul că Frozen Throne suferă puțin la unele capitole care în mod normal sunt puncte forte pentru jocurile Blizzard. Povestea campaniei este o încâlceală de evenimente care se leagă foarte greu, cu prea multe personaje dar prea puține personalități, cu dialoguri fade și, dacă nu prost interpretate, cel puțin prea lente ca ritm. Fiecare erou are o personalitate unidimensională, un singur țel care îl mână în tot ce face, uneori împotriva oricărei logici. Paznica rămasă fără prizonier, Maiev, vrea cu orice preț să îl captureze pe Illidan, acesta vrea cu tot dinadinsul să distrugă tronul înghețat al regelui undead Ner'zhul, Arthas vrea să ajungă neapărat la același tron fără să știe prea bine de ce, iar elfii sunt dependenți de magie și dispuși să facă orice pentru o "doză". Mai multe nu putem povesti fără a dezvălui din surprize, dar este suficient să spunem că povestea nu prea te prinde, în parte pentru că nu este foarte credibilă, în parte pentru că nu există nici măcar un personaj cu care să poți simpatiza.

Unde ne-a surprins plăcut campania este design-ul misiunilor. Am fi crezut că de la atâta timp de la apariție genul RTS nu mai are nimic nou de arătat, dar ne-am înșelat. S-a făcut tot posibilul pentru a varia misiunile și a le face cât mai diferite de schema tipică "ridică bază, construiește unități, atacă bază adversă", atât de mult încât nu știi niciodată la ce să te aștepți. În câteva cazuri trebuie să controlezi mai multe baze simultan, alteori ai tipurile de unități limitate la o selecție foarte ciudată sau rămâi numai cu eroii în veritabile dungeon crawl-uri tipice pentru un RPG. Multe hărți sunt pline de puzzle-uri ale căror rezolvări îmbogățesc eroii cu diverse artefacte, în timp ce altele au obiective neobișnuite, cum ar fi stăvilirea unui asalt de proporții monstruoase doar prin construirea de turnuri. Își fac apariția și câteva rase ce nu pot fi controlate în multiplayer, amfibiile Naga având chiar un rol important.

De departe cea mai diferită însă este campania "bonus" cu orcii care încearcă să ne demonstreze posibilitățile sporite ale editorului de hărți și capacitatea acestuia de a sta la baza unui RPG pur. I-ar fi fost mai ușor dacă personajul principal nu s-ar fi numit Rexxar, dar în final putem spune că reușește. Ca demonstrație măcar, ca RPG fiind cam lipsit de complexitate. Nu există niciodată alternative în ceea ce privește dialogurile și nici mai multe moduri de a rezolva o problemă, până și bătăliile devenind cam monotone după o vreme, în special datorită prostului obicei al inamicilor de a sta morți doar o scurtă perioadă de timp. În orice caz o încercare promițătoare, așteptăm cu interes următoarele episoade, care vor fi oferite gratuit prin intermediul Battle.net.

Nu putem încheia fără a sublinia că, în ciuda micilor lipsuri, Frozen Throne este un expansion pack pe care orice posesor al originalului nu își poate permite să îl rateze. Mai ales dacă îl pasionează partidele de multiplayer scurte și alerte, punctul forte al oricărui RTS marca Blizzard. S-a lucrat mult la eliminarea strategiilor simpliste și eficiente care deveneau rapid plictisitoare, ca "hero rush", în schimb oferindu-se o variație mult mai mare prin introducerea noilor eroi, unități și hărți. Nu începe o nouă eră a jocurilor multiplayer, dar este prelungită cu măcar câțiva ani cea veche. În care Blizzard este cuvântul de ordine.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- \+ campanie diferită de cele cu care ne obișnuisem
- \+ multiplayer ceva mai variat
- − poveste cam neinspirată

JOCURI ALTERNATIVE

Warcraft III: Frozen Throne

Starcraft: Brood War

Red Alert 2: Yuri's Revenge

VERDICT XTREMPC

Un add-on bun. Brood War parcă a însemnat mai mult, totuși. **8**



La mai mult de jumătate de an după lansarea versiunii germane, continuarea de la Gothic 2 capătă şi o variantă internaţională. A meritat aşteptarea?



Monştrii care vă creează probleme la început vor deveni pradă uşoară spre finalul jocului.



Sincronizarea loviturilor într-un şir coerent este secretul învingerii celor mai mulţi adversari.

PREŢ: 42$ • PRODUCĂTOR: PIRANHA BYTES • PUBLISHER: JOWOOD INTERACTIVE • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.GOTHIC2.COM

GOTHIC 2

O aventură de neuitat într-un univers captivant

INTERACTIUNE

- aproape dublul suprafeţei de joc din Gothic 1
- peste o sută de obiecte distincte
- trei "ghilde" la care se poate adera
- zeci de quest-uri secundare

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 1GHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

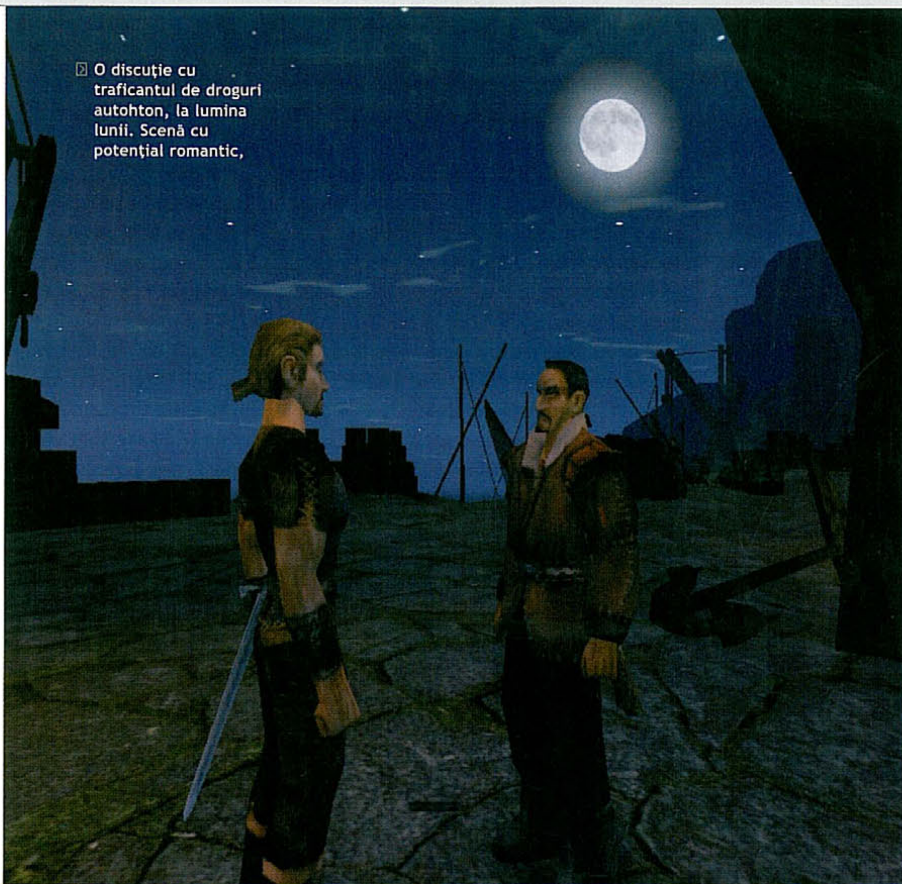
- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

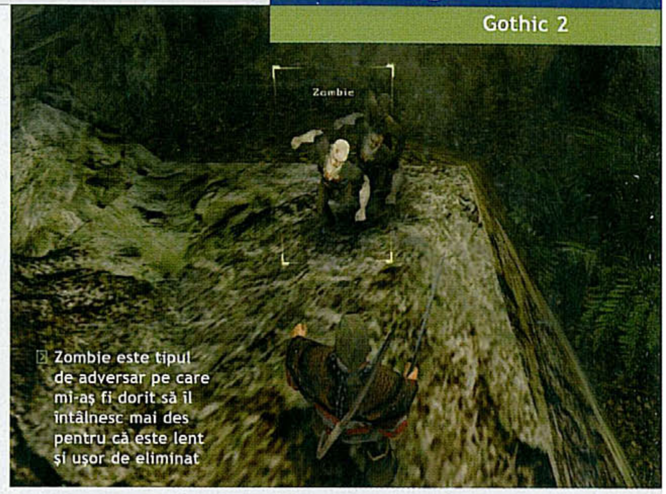
AM FOST UNUL DINTRE PUŢINII CARE AU PUTUT TRECE peste neajunsurile Gothic I şi l-am jucat, apreciindu-l pentru inovativitatea sistemului de control şi pentru originalitatea universului. Lumea din jocul celor de la Piranha Bytes era dură şi nu ierta nici cea mai mică greşeală, iar dacă nu făceai ceva demn de luat în seamă, nu însemnai nimic.

Pentru cei care nu au avut plăcerea de a experimenta primul joc din serie, trebuie spus că acţiunea se petrece în regatul Myrtana, aflat în război cu orcii, unde pentru a îmbunătăţi şansele de victorie ale armatelor sale, regele Rhotbar II are nevoie de un minereu magic care să amplifice puterea armelor în care este încorporat. Acest minereu este extras într-o zonă îndepărtată a regatului de prizonierii dintr-o închisoare nu tocmai obişnuită. Ei sunt închişi într-o vale înconjurată de o barieră magică, ce nu lasă să treacă decât obiectele neînsufleţite. Prizonierii schimbă minereul săpat pe mâncare, băutură, haine, arme şi alte necesităţi, iar acest troc funcţionează eficient de o bună bucată de vreme. Eroul jocului, un răufăcător oarecare, este trimis în lagărul ad-hoc cu un mesaj important pentru liderul magicienilor care fuseseră prinşi de partea greşită a barierei magice pe care chiar ei o creaseră. Intrând în rolul său, trebuia să aderaţi la una dintre facţiunile din joc şi să jonglaţi printr-un labirint de interese, intrigi şi trădări, ţinând cont de faptul că fiecare acţiune vă putea crea prieteni sau duşmani, efectele unei decizii nefiind întotdeauna vizibile imediat. Conflictul final îi avea drept protagonişti pe membrii unei frăţii dubioase care trezeau la viaţă o făptură malefică reprezentată de un gândac imens - The Sleeper.

Evenimentele din Gothic 2 au loc la ceva timp după deznodământul primului joc din serie. Răul a fost învins, dar eroul nostru nu îşi mai aduce aminte mare lucru din ce s-a întâmplat. În mod convenabil pentru a începe de la zero, el şi-a pierdut toate îndemânările magice şi marţiale şi este vulnerabil ca un pui de găină tocmai ieşit din ou. Fără să îi pese foarte mult de acest lucru, magicianul Xardas, cel care îl salvase în ultimul moment din grota ce se prăbuşea ca urmare a morţii Sleeper-ului şi căderii barierei magice, îl trimite în cel mai apropiat oraş, cu un mesaj de avertisment pentru căpetenia paladinilor. Se pare că eroului i-a fost sortit să fie curier în viaţă. Mesajul este însă de o importanţă crucială. Se pare că dragoni, orci şi alte creaturi neprietenoase se adună în scopuri nu tocmai pacifiste şi singura şansă de a-i opri este un talisman cunoscut sub numele de "Ochiul lui Innos", de care eroul nostru ar cam trebui să facă rost.

Acestea fiind spuse, sunteţi din nou aruncaţi într-o lume dinamică, care a fost descrisă elocvent ca fiind cea mai bună aproximare single-player a unui MMORPG. Asta pentru că restul personajelor îşi duc viaţa fără să aibă nevoie de prezenţa jucătorului iar interacţiunile cu ele au efecte persistente ce vă afectează pentru totdeauna drumul în joc. Odată ajunşi în oraş s-ar putea să vă speriaţi de muntele de conversaţii pe care trebuie să îl depăşiţi pentru a începe jocul, dar spre deosebire


O discuţie cu traficantul de droguri autohton, la lumina lunii. Scenă cu potenţial romantic,



Zombie este tipul de adversar pe care mi-aş fi dorit să îl întâlnesc mai des pentru că este lent şi uşor de eliminat


În piaţa centrală este rost de băut pe gratis, dar în rest nu se întâmplă mare lucru.

RPG
"Cea mai bună aproximare single-player a unui MMORPG".

INGREDIENTUL MINUNE: O LUME PE 2 CD-URI

Principalul punct forte al Gothic 2 este modul în care producătorii au reuşit să înghesuie pe cele două CD-uri un univers în miniatură, autonom, în care jucătorul nu este un erou atotputernic, ci un participant activ într-un ansamblu de relaţii economice şi sociale ce se apropie mai mult de viaţa reală decât majoritatea RPG-urilor cu aromă AD&D. Spaţiul de joc este dublu faţă de primul Gothic şi chiar dacă nu atinge vastitatea ţinuturilor din Morrowind, este mult mai consistent decât acesta, încât chiar şi atunci când credeaţi că nu mai este nimic de explorat şi descoperit, tot se mai găseşte câte ceva.

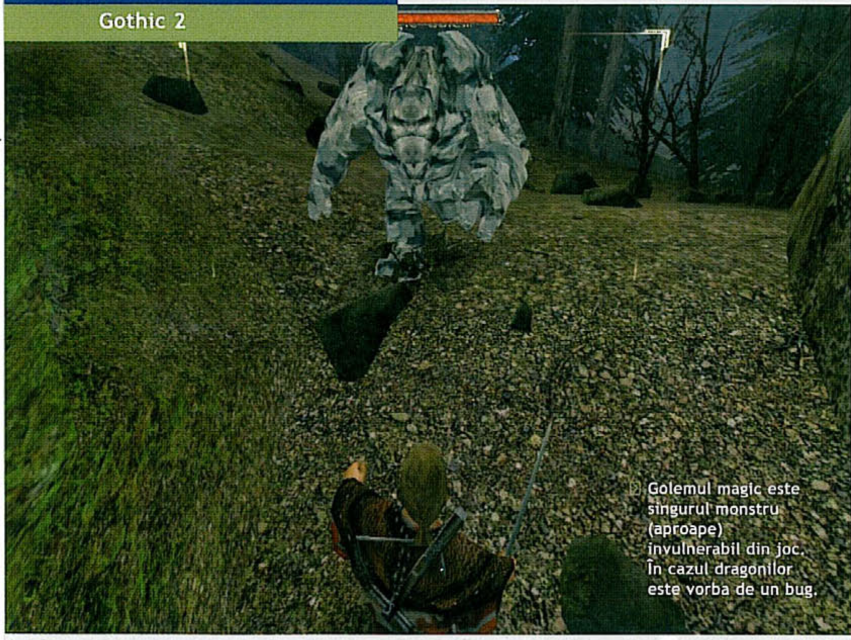
Sentimentul de imersiune este amplificat de varietatea acţiunilor colaterale pe care le aveţi la dispoziţie: puteţi să vă prăjiţi carne sau să culegeţi păstârnac, puteţi să "vizitaţi" un bordel şi să vedeţi ce se petrece, fără perdea, puteţi să buzunăriţi majoritatea personajelor din joc pentru bani şi experienţă.



de Gothic, lucrurile urmează la nivel general o oarecare progresie logică: pentru a ajunge la căpetenia paladinilor trebuie să puteţi intra în cartierul select al oraşului, pentru a putea intra în cartierul select trebuie să fiţi cetăţean, iar pentru a fi cetăţean, trebuie să fiţi acceptat ca ucenic de un meşter din oraş.
Jocul nu este însă atât de linear pe cât ar părea: deşi obiectivele pe care trebuie să le îndepliniţi sunt bătute în cuie şi foarte clare, cel mai adesea modul în care sunt îndeplinite este lăsat la latitudinea voastră. Ceea ce este un lucru bun.

Facţiunile din Gothic 2 sunt în număr de trei, dar cea a paladinilor este atât de evidentă încât pentru cineva care nu a trecut prin experienţa Gothic, ea ar putea părea şi singura cale de a progresa în joc. Ei bine, nu este. Vă mai puteţi afilia şi cu mercenarii (marea majoritate foşti prizonieri din închisoare) şi cu magicienii. Problema este dacă vă asociaţi cu o facţiune, nu mai puteţi reveni asupra deciziei, şi singurul mod de a vedea cum ar fi fost dacă aţi fi ales altceva este să luaţi jocul de la început. Ceea ce probabil au şi intenţionat producătorii. Acest aspect poate fi considerat bun sau prost, în funcţie de cât de bine vă construiţi personajul. Caracteristicile nu pot fi îmbunătăţite decât cu ajutorul unor NPC-uri care să vă servească drept îndrumători în domeniul respectiv, fie el strenght, agility sau one-handed weapon combat, iar learning points-urile necesare îmbunătăţirii abilităţilor sunt extrem de puţine. Asta înseamnă că riscul de a vă construi prost personajul este foarte mare, iar corectarea greşelilor aproape imposibilă. În general, în Gothic 2 consecinţele unei alegeri greşite sunt atât de drastice încât mai-mai că poate fi asemănat cu viaţa reală.

Acesta este probabil unul dintre motivele pentru care jocul este atât de greu. Nu vă gândiţi că este genul în care eroul se luptă cu zeci de inamici deodată şi supravieţuieşte. Gothic 2 este construit în aşa fel încât orice inamic să vă ridice probleme iar în multe cazuri când sunteţi încolţit de mai mult de doi puteţi să vă luaţi adio de la viaţă. Mie cel puţin acest lucru



Golemul magic este singurul monstru (aproape) invulnerabil din joc. În cazul dragonilor este vorba de un bug.





INEVITABILELE BUG-URI

Un proiect de o asemenea magnitudine trebuia să includă și erorile de rigoare. Nu se poate să pui laolaltă o lume atât de complexă, duzini de quest-uri și zeci de NPC-uri fără ca ceva să nu meargă prost. Bug-urile din Gothic 2 sunt de două tipuri: minore și majore. Cei mai norocoși pot termina jocul fără să întâmpine nici o dificultate semnificativă. Eu nu fac parte din această categorie însă, și voi da doar două exemple, sper, elocvente. La un moment dat harta orașului din Gothic 2 mi-a dispărut din inventar și a fost înlocuită de o hartă a întregului ținut, care ar fi trebuit să fie disponibilă de abia mai târziu. Motivul pentru care acest lucru s-a dovedit a fi un blestem în loc de o binecuvântare a fost că folosind shortcut-ul de pe tastatură, jocul îmi afișa harta orașului chiar și când eram în afara lui (cam 80% din timp). Dacă această problemă era doar enervantă (harta ținutului putea fi accesată totuși, mai anevoie, din inventar), cea de-a doua problemă mi-a provocat mult mai multă iritare: în capitolul 4 trebuie să omorâți o serie de dragoni, într-o anumită ordine, deloc intuitivă. Omorârea lor în altă ordine decât cea prestabilită activează un bug care face ca ultimul dragon să nu poată fi omorât. Această problemă poate fi ocolită prin intrarea în developer mode și eliminarea invincibilității dragonului din consolă, plus încă două-trei manevre tehnice, dar până la descoperirea rețetei pe forumurile oficiale am pierdut ore întregi de joc cu nervi și încercări disperate.

Lista nu se oprește aici, dar eu cel puțin nu am întâlnit alte probleme majore. Având în vedere că varianta în limba engleză a apărut la aproape jumătate de an după cea în limba germană, ar fi fost de bun simț ca producătorii să fi reparat cel puțin bug-urile flagrante, dar se pare că nu au considerat că este cazul.

GOTHIC 2
(CONTINUARE)

mi s-a părut chiar antrenant: să fi în pericol practic la fiecare pas, să lupți din greu pentru fiecare bucățică de teren și să nu te simți niciodată deplin în siguranță în fața unui adversar. Avansarea în nivel se simte și satisfacția de a învinge degajat inamici incluși până la momentul respectiv în categoria "pericol de moarte" este cu atât mai mare. Varietatea monștrilor este satisfăcătoare. Veți putea recunoaște orci, lupi, și meatbugs din primul joc din serie.

Se poate spune că progresia în Gothic 2 depinde mai puțin de caracteristicile artificiale din character sheet-ul jucătorului, cât de experiența propriu-zisă a acestuia, de modul în care știe să abordeze o confruntare și să speculeze vulnerabilitățile fiecărui inamic în parte. Și asta este parte din farmecul jocului.

Dar pe de altă parte înseamnă că o bună parte din cele 50 de ore efective de joc pe care le puteți petrece în universul din Gothic 2 vor fi dedicate încărcării salvărilor quicksave și reabordării unei lupte pierdute. Pe lângă asta, puteți petrece foarte mult timp jucând "pe orizontală", rezolvând zecile de questuri secundare și omorând fiecare inamic de pe hartă, fără să urmați pașii din intriga principală decât atunci când nu mai rămâne altă alternativă. Această abordare va crește timpul de joc, dar are dezavantajul că face personajul să devină mult prea puternic, simplificând mult prea mult finalul jocului. Acesta este oricum adăugat parcă în grabă, plin de clișee și complet nesatisfăcător din punct de vedere al complexității și dificultății. Să petreci peste patruzeci de ore în primele patru capitole și apoi să le termini pe al cincilea și al șaselea în mai puțin de trei-patru ore mi se pare un argument forte pentru dezamăgirea pe care am resimțit-o la final.

Grafic, jocul este mai variat decât Gothic 1 și, deși tehnologic este învechit, el reușește să ofere un spectacol vizual pe care nu îl veți uita prea curând, depășind în anumite privințe chiar și Morrowind. Efectele de particule, texturile, modelele, animațiile nu sunt ieșite din comun, deși sunt departe de a fi prost realizate. Ce merită apreciat este modul în care ele se îmbină într-un tot unitar ce conferă autenticitate jocului, făcându-vă să vă simțiți "acolo". Doar pentru faptul că am simțit nevoia să mă opresc o clipă pentru a admira o stea căzătoare, sau un apus pe malul lacului, și tot merită felicitări producătorii.

Muzica și sunetele vin și ele în sprijinul autenticității iar faptul că 90% din dialoguri sunt vorbite este un bonus incontestabil. Chiar dacă spre finalul jocului veți ajunge să săriți peste ele, pentru că sunt atât de multe și vocile nu au nimic care să le scoată în evidență încât cu siguranță vă veți plictisi.

Echipa de traducători s-a plictisit și ea spre final, astfel că pe măsură ce vă apropiați de sfârșit părți bune din dialoguri și din însemnările din jurnal sunt în continuare în frumoasa și neinteligibila limbă germană. Nimic esențial, însă suficient de iritant încât să le transmiteți o serie de înjurături neaoșe, românești.

Per total însă, Gothic 2 este o experiență superbă și un RPG ce nu trebuie ratat cu nici un chip.

ULTIMUL CUVÂNT

Deși dezamăgit de finalul jocului, am fost impresionat de realizarea germanilor de la Piranha Bytes și aștept cu nerăbdare add-on-ul oficial, Die Nacht das Raben (The Night of the Raven/Noaptea Corbului) care promite să continue în același stil o serie de succes.

Adrian Dorobăț

EVALUARE GENERALA

- \+ universul de joc imersiv și captivant
- \+ durata satisfăcătoare de joc
- \+ majoritatea dialogurilor vorbite
- − bug-uri

JOCURI ALTERNATIVE

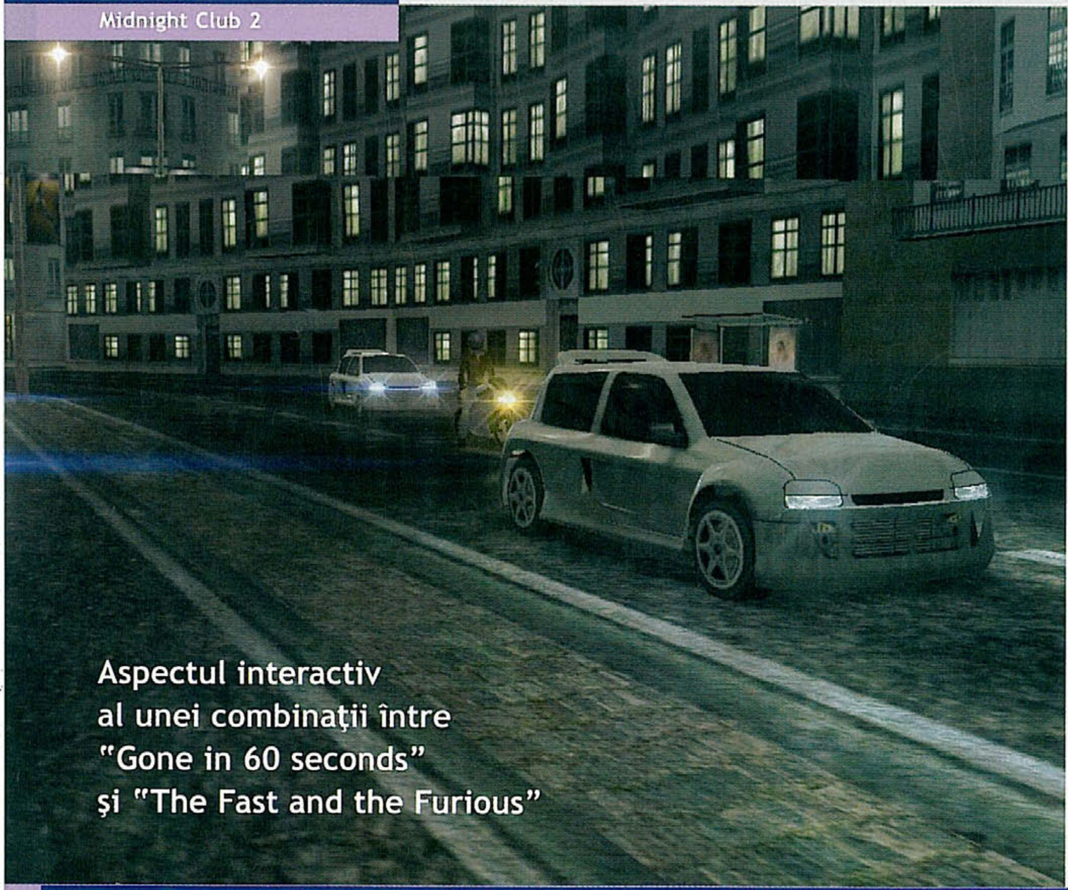
- Gothic 2
- Gothic
- Morrowind

VERDICT XTREMPC

Merită un loc în galeria clasicilor **9**



COUNTER STRIKE™
CONDITION ZERO™
JOCUL DE ACȚIUNE NUMĂRUL 1 ÎN LUME
* Include un pachet single-player cu 20 de misiuni palpitante
* Introduce oficial CS Bot pentru jocul online și offline.
* Îmbunătățește personajele CS, modelele și exploziile la un nivel vizual amețitor.
PC CD-ROM
Merită să joci originale
Pentru Internet Cafe-uri și săli de jocuri: sunați pentru licențierea în volum și prețuri speciale
Joc distribuit în România de:
Best Distribuition SRL, tel/fax: 021/345.55.05/06/07
www.bestdistribution.ro
16+
www.pegi.info
PC CD ROM
©2003 Valve, L.L.C. Toate drepturile sunt rezervate. Valve, simbolul Valve, Half-Life, Counter-Strike, simbolul Counter-Strike și Counter-Strike: Condition Zero sunt mărci și/sau mărci înregistrate ale Valve, L.L.C. Ritual și simbolul Ritual sunt mărci și/sau mărci înregistrate ale Ritual Entertainment. Sierra și simbolul Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci ale Sierra Entertainment Inc., în S.U.A. și/sau alte țări. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



Aspectul interactiv al unei combinații între "Gone in 60 seconds" și "The Fast and the Furious"





Zbor planat cu mașini SF. Un bonus pentru un joc de curse.

PREȚ: 31.5€ • PRODUCĂTOR: ROCKSTAR (SAN DIEGO) • PUBLISHER: TAKE2 INTERACTIVE • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION

MIDNIGHT CLUB 2

Maniaci ai vitezei, mașini sport agresive, curse ilegale în orașe celebre. Start!

INTERACTIUNE

- 3 orașe vaste: Los Angeles, Paris, Tokio
- 2 moduri multiplayer: Capture the flag și Detonate
- 12 mașini sport și 3 motociclete
- editor pentru curse

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 16MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

PRIMUL MIDNIGHT CLUB A FOST LANSAT LA SFÂRȘITUL anului 2000 pe PlayStation și a atras o mulțime de fani nu pentru că ar fi fost un joc foarte interesant ci pentru că era o perioadă în care cursele ilegale de mașini erau glorificate atât în domeniul divertismentului (muzică, filme, jocuri), cât și în realitate.

Rockstar a cumpărat firma producătoare, Angel Games, a redenumit-o Rockstar San Diego și i-a pus să lucreze la o continuare, care iată, apare în toată gloria ei trei ani mai târziu, incluzând mai tot ce nu a putut fi încorporat în prima versiune, din motive de timp și buget.

Povestea este atât de simplă, încât este practic inexistentă, ceea ce, dată fiind calitatea ei, constituie chiar un plus. Întreaga campanie single-player se învârte în jurul curselor urbane ilegale la care participați, găsind un adversar pe care să îl provocați. Acesta vă plimbă o vreme prin oraș, parțial pentru a vedea dacă sunteți în stare să vă țineți după el, parțial pentru a vă familiariza cu decorul și scurtăturile. Midnight Club a fost un pionier în domeniul curselor non-lineare iar scurtăturile și drumurile alternative joacă un rol la fel de important în partea a doua. Cursele propriu-zise sunt variate în conținut și ca participanți, amestecând destul de des motocicletele cu mașinile, punând poliția și elicopterele pe urmele participanților și folosind evenimente scriptate pentru a crește tensiunea și/sau dificultatea. Singura problemă este că dificultatea este menținută artificial, prin dotarea jucătorului cu o mașină care este în majoritatea cazurilor mai slabă decât cele ale adversarilor. Veți face progresiv trecerea de la Los Angeles la Paris și în cele din urmă la Tokyo, după care veți putea pune cruce campaniei single-player, rejucabilitatea fiind egală cu zero. Faptul că trebuie să munciți pentru a face accesibile mașinile mai puternice este o tactică destul de folosită în acest gen de jocuri, însă faptul că prima mașină este absolut execrabilă face ca primul contact cu jocul să fie extrem de dezamăgitor. Nu vă lăsați păcăliți.

Deși unii s-au grăbit să îl compare cu Grand Theft Auto: Vice City, nu se poate spune că acestea au foarte multe în comun. Midnight Club 2 are un engine diferit, o fizică diferită, mașini diferite. Singurele asemănări sunt indirecte, Midnight Club 2 împrumutând două dintre aspectele care au făcut Vice City un joc de succes: posibilitatea de a conduce



INGREDIENTUL MINUNE: VITEZA LA SUPERLATIV

Din punct de vedere al senzației de viteză, Midnight Club 2 depășește multe din jocurile de curse pe care le-am jucat. Evident, viteza este trucată printr-un amestec de motion blur și modificare de FOV, dar nu mecanica propriu-zisă este importantă, ci efectul. Pentru a augmenta o senzație excelentă deja în momentul în care ajungeți la mașinile puternice, jocul mai implementează două "amplificatoare de viteză". Primul este un nitro speed booster, sau acel NOS (Nitrous Oxide System) făcut celebru de "The Fast and the Furious".

Cel de-al doilea este un fenomen fizic cunoscut sub numele de "slipstream turbo", care se bazează pe conducerea în "siajul" unui concurent, lăsându-l să vă tracteze practic în urma lui și așteptând momentul potrivit pentru a-l depăși accelerând brusc. Ambele efecte sunt exagerate, pentru că în fond jocul este destul de arcade, dar faptul că ele sunt mai mult "warp drive" decât un simplu turbo nu fac decât să-i sporească atracția.





Umăr la umăr în cădere liberă pe străzile strâmte din Franța. Cine supraviețuiește, câștigă



Modurile multiplayer vă vor acapara mai abitir decât campania single player



Urmărirea reluării unei curse câștigate este o satisfacție în sine

WEB: HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2

RACING

"Merită să pierdeți ore pe modul Cruise doar pentru a testa toate cascadoriile pe care le puteți face în joc".

motociclete și o coloană sonoră de zile mari. Tehno, house, rave, trance și hip-hop se amestecă pentru a vă oferi o atmosferă în ton cu anii '90 sau cu primul deceniu din secolul 21.

Grafica este poate foarte bună pentru PlayStation 2, dar pentru PC este depășită, și acest lucru se vede în texturile mici și întinse și aspectul nefinisat al nivelurilor. Din fericire, jocul compensează calitatea prin varietate, iar mediile de joc sunt vaste, detaliate și făcute credibile prin plasarea unor elemente de decor foarte cunoscute (turnul Eiffel de exemplu). Mașinile și motocicletele arată bine, însă distrugerea vizuală a mașinii are mult prea puține faze, vehiculele rămânând frumoase și lucioase chiar și după ciocniri masive.

Fizica are și minusuri și plusuri. Mașinile se controlează parcă prea bine, ceea ce simplifică negocierea curbelor, dar face navigarea să fie compusă din zvâcnituri și tresăltări bruște, de parcă toate mașinile ar fi armăsari nărăvași. Pe partea pozitivă, există o implementare a schimbării de greutate, ceea ce face redresarea mașinii în aer, mersul pe două roți la mașină și mersul pe o singură roată la motocicletă floare la ureche. Merită să pierdeți ore pe modul Cruise doar pentru a testa toate cascadoriile pe care le puteți face în joc. Iar o cursă pe șoseaua de centură a Parisului, cu motocicleta prin trafic maxim, este comparabilă cu scenele din Matrix Reloaded.

Modul multiplayer compensează pentru lipsa de rejucabilitate a campaniei, oferind două moduri de joc: Capture the Flag și Detonate. Singura diferență dintre ele este că în primul caz, dacă ciocniți pe cineva care are steagul, i-l furați, iar în al doilea, ciocnirea până la distrugere este singurul mod în care îl puteți împiedica pe adversar să ducă detonatorul (diferența față de steag este doar vizuală) la drop-point. Confruntările sunt delicioase și merită un bonus pentru desprinderea de cursele banale.

Construirea de noi curse prin plasarea de waypoint-uri în editor este o modalitate de a prelungi durata de viață a jocului, dar nu vă așteptați să vă ocupe mai mult de 10-20 de ore de joc. Multiplayer-ul și salvarea replay-urilor din modul Cruise vă mai pot ține ocupați câteva săptămâni, cu intermitențe.

Un joc de curse bine realizat, într-o perioadă în care chiar exista un gol pe piață în acest domeniu. Midnight Club 2 merită toată atenția.

Adrian Dorobăț

INSELATORII NECESARE

În opinia mea, Midnight Club 2 este un titlu care nu are foarte mult farmec dacă nu este jucat la întregul său potențial și de aceea, puteți găsi aici codurile necesare pentru a juca cu toate mașinile, pe toate circuitele.

Intrați în meniul Option>Cheat Codes și scrieți următoarele:

- **howhardcanitbex** > unde x trebuie înlocuit cu un număr de la 0 la 9, reprezentând dificultatea;
- **howfastcanitbex** > unde x trebuie înlocuit cu un număr de la 0 la 9, reprezentând viteza;
- **starpower** > armă pe mașină și zero damage;
- **leatherandlace** > armă, lansator de rachete și zero damage;
- **upupdowndown** > face toate orașele, vehicule și modurile de joc accesibile (doar pentru Arcade);
- **theparrot** > face toate modurile accesibile;
- **griswold** > face toate orașele accesibile;
- **yerbamate** > nitro nelimitat.

EVALUARE GENERALA

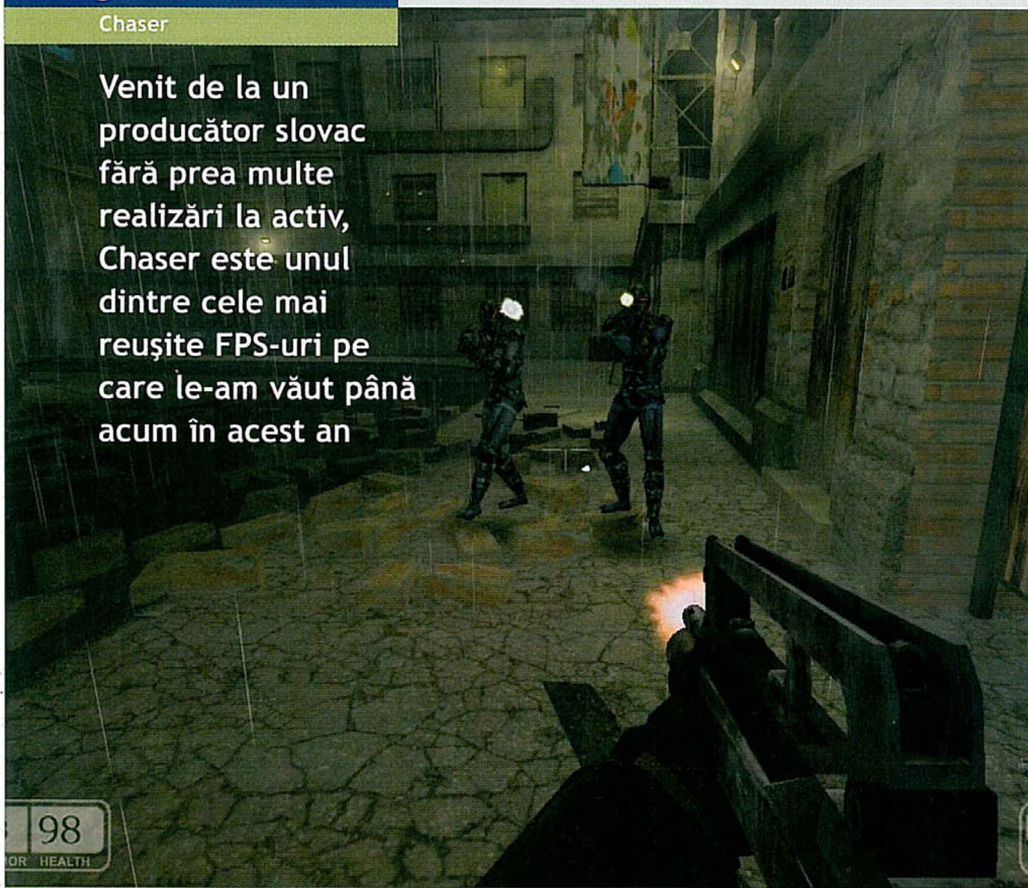
- + senzația de viteză
- + muzica
- + moduri multiplayer captivante
- − grafica sub standard
- − controlul care lasă de dorit

JOCURI ALTERNATIVE

- Midnight Club 2
- Midtown Madness
- Need for Speed - Hot Pursuit 2

VERDICT XTREMPC

Pentru maniacii vitezei **8**



Venit de la un producător slovac fără prea multe realizări la activ, Chaser este unul dintre cele mai reușite FPS-uri pe care le-am văut până acum în acest an

MULTIPLAYER

Ca orice shooter care se respectă Chaser are și un mod de multiplayer, deși nu s-ar putea spune că foarte mulți oameni au observat acest lucru. Șansele de a găsi parteneri de joacă, chiar și pe Internet, sunt atât de scăzute încât nici nu mai contează că numărul de hărți este surprinzător de mic. Există patru moduri de joc, Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag și Shock Troops, cel din urmă fiind inspirat destul de mult din CounterStrike. Cea mai importantă parte rămâne campania single-player, a cărei lungime o depășește, din fericire, pe cea a majorității jocurilor de acțiune din această perioadă.



PREȚ: N/A • PRODUCĂTOR: CAULDRON • PUBLISHER: JOWOOD • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.CHASERGAME.COM

CHASER

Marte este și mai aproape de Pământ

INTERACTIUNE

- poveste bine dezvoltată, deși inspirată cam mult din filmul Total Recall (la rândul său o ecranizare după Phillip K. Dick - We Can Remember It For You Wholesale)
- arme modelate după unele existente în realitate
- 4 moduri de multiplayer, unul dintre ele asemănându-se destul de mult cu CouterStrike

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 650MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 3MB

JOCMULTIPLAYER

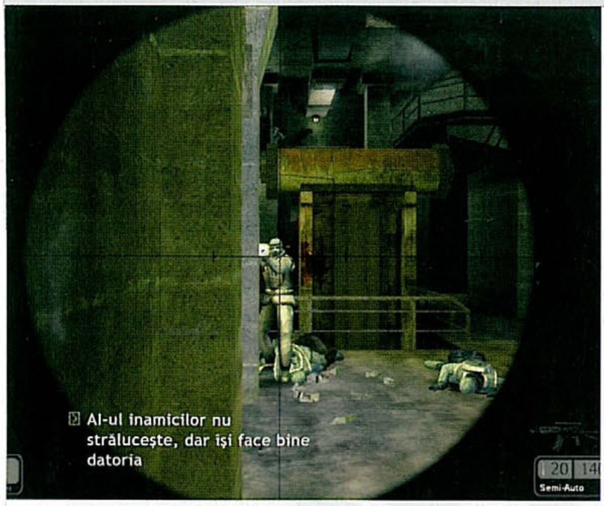
- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0



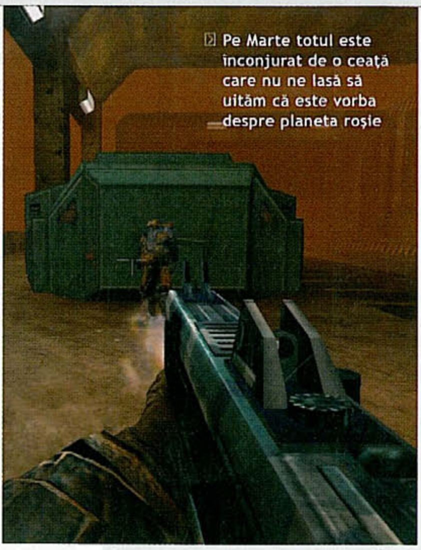
"FPS GENERIC" ESTE O DENUMIRE folosită destul de des în legătură cu, hmm, aproape orice FPS care apare pentru că majoritatea sunt tare generice. Mai împuști doi-trei inamici, te mai rătăcești într-un labirint de culori identice, mai apeși un buton, mai împuști încă cinci indivizi, mai, ăăă, cam atât. Înlocuiți teroriștii din Soldier of Fortune cu romulanii din Elite Force și vă dați seama că este vorba despre unul și același joc. Genul FPS este probabil cel mai popular în acest moment așa că rețeta funcționează, atâta timp cât este aplicată bine cel puțin. Exact acesta este cazul lui Chaser.

Ce-i drept, introducerea nu este una tocmai obișnuită, fiind realizată prin intermediul uneia dintre cele mai lungi secvențe cinematice din istoria jocurilor. Nu mai lungă, se dovedește după aceea, decât cele care urmează. Până la final se strânge cu ușurință suficient material pentru un film de lung metraj, dar dacă acesta ar fi lansat nu cred că ar impresiona foarte multă lume, sau că ar scăpa nedat în judecată de familia lui Phillip K. Dick. Începutul ne găsește la bordul navei HMS Majestic, unde John Chaser este supus unei operații pe creier cam neortodoxe, întreruptă însă de asaltul unui grup de soldați. Chaser se trezește fără nici o memorie, dar realizează foarte repede că nici unul dintre cei de pe navă nu îi dorește binele și încearcă să fugă. De aici (după cam două sandwich-uri) jucătorul preia controlul și pornește în lunga lui călătorie de dezlegare a misterului, presărată cu mii de indivizi care strigă "he's here" și "don't let him get away" înainte de a cădea la pământ sub o ploaie de gloanțe. Povestea nu este avansată decât prin intermediul secvențelor cinematice, la sfârșitul acestora, eroului nerămânându-i altceva de făcut decât să tragă în tot ce mișcă în timp ce caută locul de declanșare al următorului film. În mare parte sistemul funcționează extrem de bine, pentru că Chaser nu se ține de glume răsuflate. Nu are puzzle-uri, elemente inutile de RPG, niveluri întortocheate în care să te rătăcești sau aliați cărora să le porți de grijă. Are în schimb o tentativă destul de nereușită de misiune de infiltrare și un element de stres în faptul că atunci când totuși te rătăcești, te rătăcești nu glumă. Păcatul cel mai mare al nivelurilor este că sunt compuse din atât de puține elemente de decor care se repetă în diverse combinații încât de multe ori ai senzația că ai mai fost odată în locul respectiv.

Alt păcat al nivelurilor și al jocului în general este inconstanța. Multe misiuni încep bine, în spectaculoase decoruri exterioare, doar pentru a te arunca în alt set de coridoare generice câteva minute mai târziu. Mișcarea camerei în timpul filmelor dovedește fler autentic, dar acestea sfârșesc întotdeauna prin a dura mult mai mult decât este cazul. Plasamentul inamicilor dă un ritm foarte bun luptelor, dar în același timp este atât de diabolic încât nu poți juca altfel decât cu un deget aproape constant pe butonul de quicksave. Nu în ultimul rând, armele sunt modelate bine, dar nu după unele din 2044 ci după unele din 2003, ceea ce este puțin ridicol. Abia spre final, când cercetările sale îl poartă pe Chaser pe Marte, arsenalul capătă o tentă mai futuristă, dar fără a merge prea departe.



Al-ul inamicilor nu strălucește, dar își face bine datoria



Pe Marte totul este înconjurat de o ceață care nu ne lasă să uităm că este vorba despre planeta roșie



Motorul grafic CloakNT este produs in-house de Cauldron și face o treabă destul de bună



ACTIUNE

"Eroului nu-i rămâne altceva de făcut decât să tragă în tot ce mișcă în timp ce caută locul de declanșare al următorului film".

În final totul se reduce la întrebarea dacă sunteți pasionați de acest gen de jocuri sau nu. Dacă da nimic nu ar trebui să vă oprească din a juca Chaser. Este bine construit și solid tehnic, muzica este simplă dar foarte potrivită cu ritmul acțiunii, micile detalii ca flashback-urile eroului îmbogățesc atmosfera, iar AI-ul știe să moară repede fără a părea stupid. Reciproca este și ea valabilă. Dacă FPS-urile nu vă interesează într-o prea mare măsură, Chaser nu are nimic special să vă ofere.

Bogdan Bridinel

INGREDIENTUL MINUNE: RETETA

Este foarte greu să identifici lucrul care scoate în evidență un joc al cărui principal atribut este aplicarea competentă a unei rețete. Este destul de probabil ca cei ce se vor arăta încântați de Chaser să aibă motive diferite. Ar putea fi modul în care povestea îți dă întotdeauna motivația necesară pentru a continua și face secvențele repetitive de acțiune să pară diferite prin prisma circumstanțelor diferite în care au loc. Ar putea fi înrădăcinarea în realitatea apropiată dată de folosirea armelor contemporane, în ciuda decorului futurist. Mai curând, motivul este simplul fapt că Chaser este un FPS bine ritmat și fără probleme majore, perfect pentru câteva ore de destindere.



EVALUARE GENERALA

- \+ acțiune continuă, fără multe bătăi de cap
- \+ poveste bine închegată
- − destul de repetitiv ca structură
- − lungimea secvențelor cinematice poate deveni exasperantă

JOCURI ALTERNATIVE

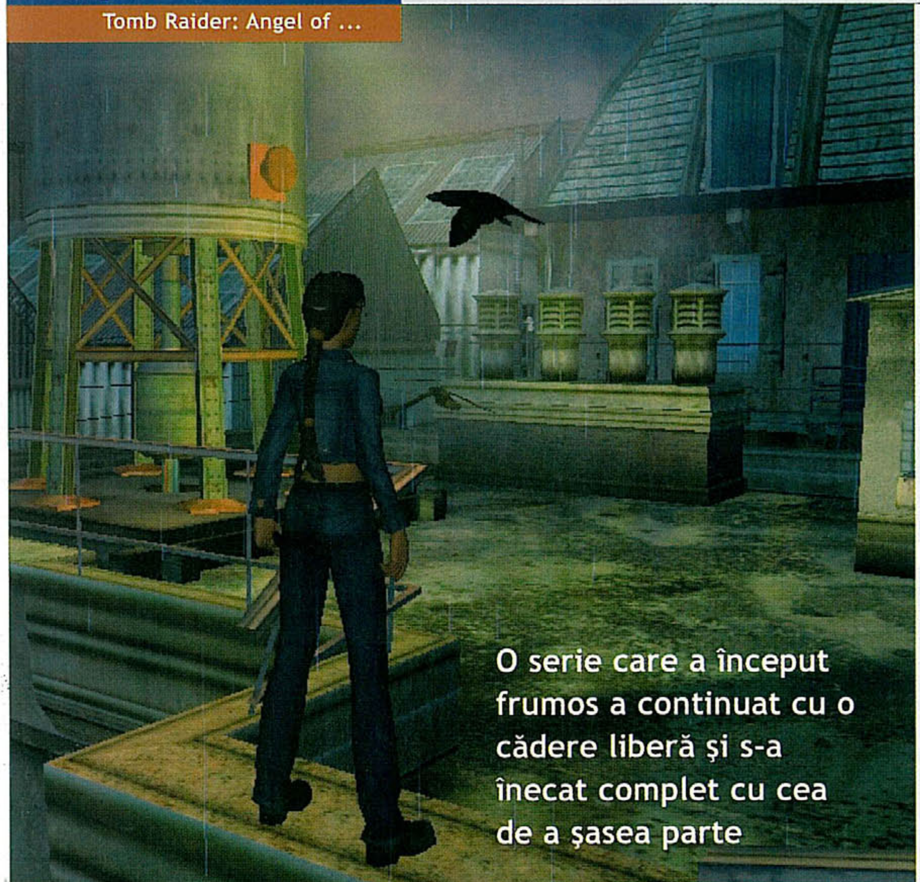
Chaser

Elite Force 2

Devastation

VERDICT XTREMPC

Generic, dar bine realizat **8**



O serie care a început frumos a continuat cu o cădere liberă și s-a înecat complet cu cea de a șasea parte

INGREDIENTUL MINUNE: LARA CROFT

Două planete în sutien, pantalonași de-o palmă, codițe, accent britanic întotdeauna la modă. Cândva atât de mult în centrul atenției încât i se cunoștea până și grupa sanguină (AB), actualmente eroina unui film ai cărei autori nu-i cunosc povestea vieții așa cum a fost povestită în joc. Cândva fascinantă, actualmente depășită de colegele cu jocuri mai puțin frustrante și sâni mai fremătători. Mama spirituală a lui BloodRayne, Elexis Sinclair și a Lolei cea din primul joc de strategie cu subiect pornografic.



PREȚ: 33.3€ • PRODUCĂTOR: CORE DESIGN • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.TOMBRAIDER.COM

TOMB RAIDER: ANGEL OF

Eroina noastră prefe ... hmm, pe cine încerc să păcălesc?

INTERACTIUNE

- două personaje principale, alături de Lara Croft apărând o față nouă - Kurtis Trent
- nou mod de funcționare al camerei care oferă o experiență mai cinematică (crize de epilepsie incluse în preț)
- elemente de RPG introduse fără nici un sens

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

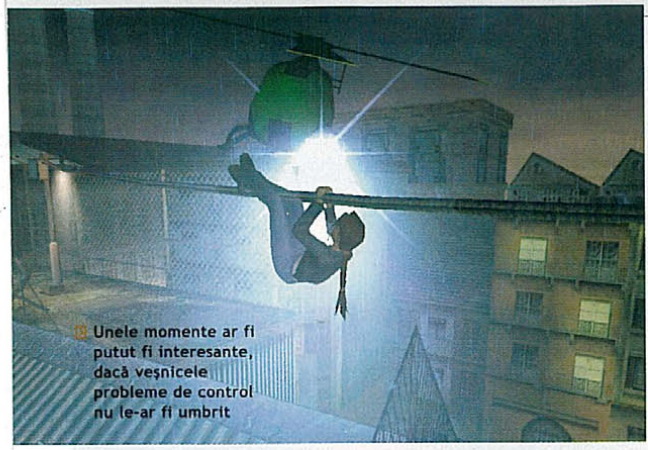
Cerințele de sistem trecute mai sus ni se par o glumă. Vă recomandăm un sistem măcar de două ori mai puternic, deși chiar și în acest caz vor exista momente în care framerate-ul va scădea vertiginos.

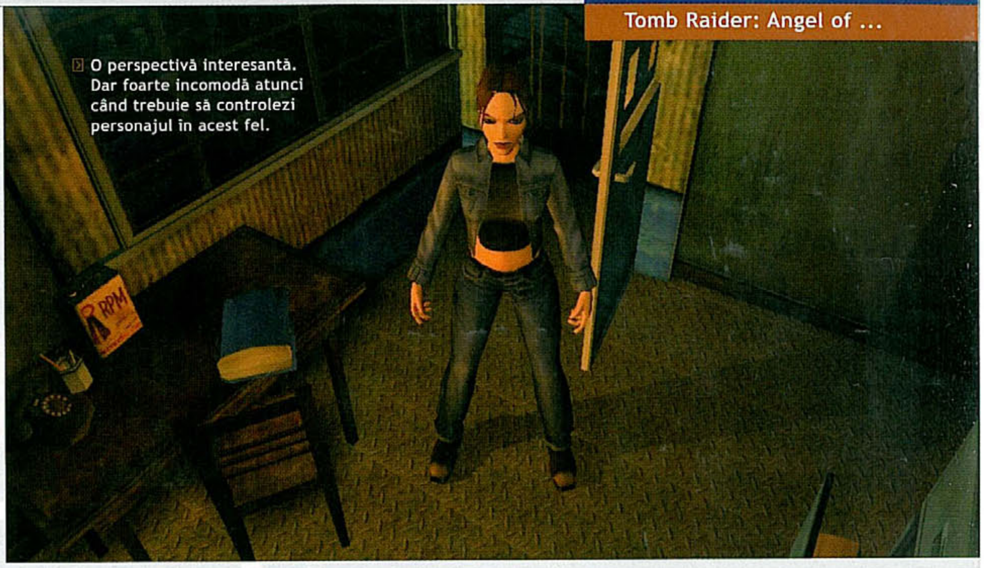
AM FUGIT, AM ȚIPAT, M-AM LUPTAT, AM PLÂNS, am implorat, am amenințat, m-am zbătut în timp ce mă așezau pe scaun, dar au fost mai puternici decât mine și în final m-au învins. M-au pus în fața calculatorului și mi-au zis: "o să te joci Angel of Darkness chiar dacă este ultimul lucru pe care îl vei face!". Nu începusem decât de câteva minute și lucrurile nu mergeau deloc în direcția cea bună.

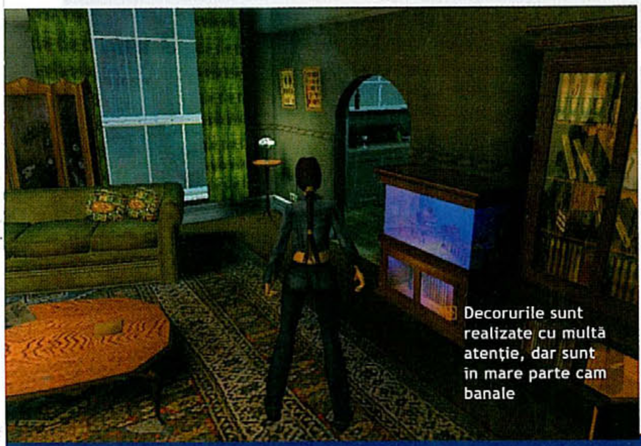
Jocul începe cu o scenă foarte derutantă, în care Lara, pe care o lăsasem îngropată într-o piramidă egipteană în jocul precedent, se ceartă cu Werner Von Croy în apartamentul acestuia din Paris. Von Croy este mentorul Larei și cel care a lăsat-o să moară în Egipt așa că supărarea ei este explicabilă, dar nu este deloc evident cum s-a ajuns aici. A trebuit să dezgrop interviurile acordate de producători pentru a afla că Lara a ieșit din piramidă într-un mod pe care nu și-l mai amintește, a trăit o perioadă pe care nu și-o mai amintește bine alături de un trib nomad și s-a întors la civilizație pentru a participa la scena despre care vorbeam, în care Von Croy este ucis într-un mod pe care (aveți trei încercări...) nu și-l amintește clar. Lara, un indiciu: lecitină! Poliția o crede vinovată, deci nu-i rămâne decât să investigheze singură crima și să participe la o intrigă luată direct din manualul de povești pentru jocuri, pagina 15 paragraful 3: un personaj întunecat încearcă să adune mai multe artefacte a căror putere combinată pune întreaga omenire în pericol.

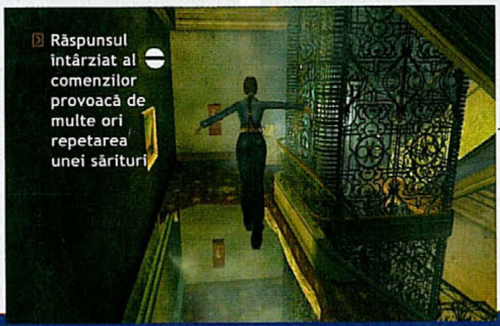
Înainte de toate, însă, jucătorul trebuie să treacă durul test al primului minut de joc efectiv. Pentru mulți dintre cei pe care forțe peste puterea lor nu îi vor forța să continue, acest minut va fi probabil și ultimul. Ați încercat vreodată să parcați un tir de 30 de tone în fața Universității, într-o zi de luni? Nici eu, dar știu exact cum este. La fel ca a încerca să ieși pe o ușă cu Lara Croft în timpul celei mai noi aventuri a ei, cea care trebuia să reinventeze seria. Cea în care ni s-a spus că vom vedea fața mai întunecată a Larei, fără a ni se preciza că asta se referă la faptul că eroina adolescenților se deplasează acum cu grația unui hipopotam într-o plantație de lalele. Iar zbânțuiala camerei de colo-colo în tot acest timp nu ajută deloc. După o perioadă de acomodare și după ce am schimbat modul de control într-unul bazat exclusiv pe utilizarea tastaturii situația a devenit mai acceptabilă, dar a refuzat cu îndârjire să devină plăcută. Recțiile Larei la comenzi sunt de-a dreptul aleatoare. Ba reacționează prea târziu la o comandă, sărind în gol pentru a douăzecea oară la rând, ba se cațără cu prea mult entuziasm pe o cutie pe care încerci să o ocolești, ba nu colaborează cu cameramanul din lad pentru a se poziționa în orice direcție numai în cea în care dorești nu. Toate într-un joc în care principala ocupație este săritul de pe marginea unui hău pe alta, oricât ar spune producătorii că au introdus noi elemente.

Dacă tot am menționat noutățile trebuie spus că nici măcar una dintre ele nu este altceva decât o tentativă disperată și eșuată lamentabil de a fura un element sau altul din diverse jocuri de succes. Furișatul în stilul Splinter Cell nu este necesar decât o singură


Unele momente ar fi putut fi interesante, dacă veşnicele probleme de control nu le-ar fi umbrit


O perspectivă interesantă. Dar foarte incomodă atunci când trebuie să controlezi personajul în acest fel.


Decorurile sunt realizate cu multă atenţie, dar sunt în mare parte cam banale


Răspunsul întârziat al comenzilor provoacă de multe ori repetarea unei sărituri


Nu se poate spune despre AI că este slab, pentru că practic nu există

DARKNESS

ACTIUNE

"Principala ocupaţie este săritul de pe marginea unui hău pe alta, oricât ar spune producătorii că au introdus noi elemente".

dată, în timpul tutorialului care îl introduce. Convorbirile nu sunt niciodată influenţate de opţiunile jucătorului, cu o singură şi nesemnificativă excepţie într-unul dintre primele niveluri. Aşa-zisele elemente de RPG nu reprezintă decât un nou şi absolut ridicol tip de puzzle în care trebuie găsit elementul de decor din nivel care creşte forţa Larei, pentru a putea presta o anumită activitate fizică necesară continuării jocului. Până şi micile amănunte, ca timpul limitat cât poate sta Lara agăţată cu mâinile, nu fac decât să adauge noi şi noi motive de frustrare, noi şi noi metode prin care răspunsurile întârziate ale comenzilor te pot obliga să încarci cea mai recentă salvare.

Poate că Tomb Raider: Angel of Darkness oferă şi unele satisfacţii, dar trebuie să ai o tărie de caracter titanică pentru a le smulge din ghearele sale încleştate. Decorurile sunt construite cu multă migală şi simţ artistic, povestea este mai bine realizată decât o mulţime altele, porţiunea în care apare la rampă Kurtis Trent este mai alertă decât cea a Larei, dar nici unul dintre aceste lucruri nu merită suferinţele la care eşti supus pentru a ajunge acolo. AOD nu are la bază numai stereotipul femeii cu sâni mari şi arme multe, ci şi pe cel al jucătorului ca adolescent cu probleme de adaptare, visând la o atingere feminină şi dispus să cumpere orice are pe copertă o eroină cu sâni mai mari ca celelalte. Dar cred că se înşeală.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- + salvare fără restricţii
- + este cu Lara Croft
- − cameraman dependent de droguri, control imprecis, design al nivelurilor care nu ţine cont de aceste lucruri

JOCURIALTERNATIVE

Tomb Raider: Angel of Darkness

Tomb Raider: The Last Revelation

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

VERDICTXTREMPC

A venit vremea pentru ceva nou **4**

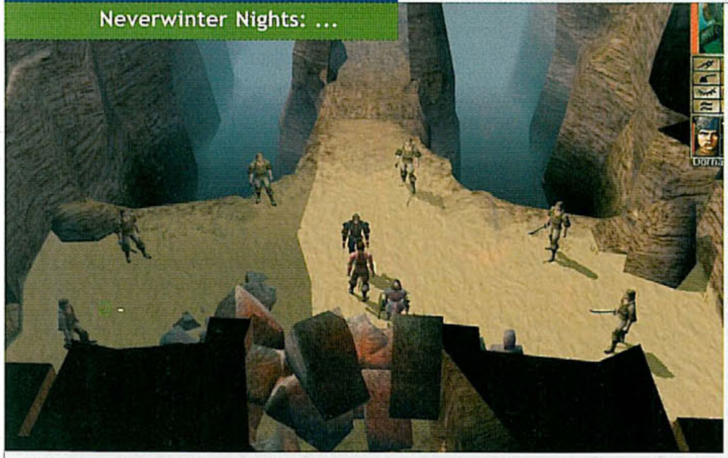
GALERIE FEMININA



Clasamente ale celor mai apreciate personaje feminine din jocuri au fost realizate de suficiente alte publicaţii încât să ştim că nu suntem originali, dar o mică trecere în revistă a celor cu personalitatea mai dezvoltată pare foarte potrivită în acest moment, măcar pentru a demonstra că există o luminiţă la capătul oricărui tunel. La urma urmei, de ce să nu o recunoaştem, Lara este cea care le-a deschis drumul. Preferata noastră, mai britanică decât Lara şi mai dotată în ceea ce priveşte simţul umorului este Cate Archer, super-agenta care dă tot farmecul în No One Lives Forever. Rea, dar nu lipsită de motivaţie pentru ceea ce face şi fascinantă prin puterea pe care o exercită asupra celorlalţi este Sarah Kerrigan din Starcraft. Annah din Planescape Torment, pe de altă parte, nu este decât o hoaţă cu sânge de demon, coadă pe care o agită neîncetat şi accent irlandez, dar pare atât de reală încât ne-a plăcut mai mult decât cealaltă prezenţă feminină din joc, Fall-from-Grace. Yuna din Final Fantasy X a fascinat atât de mult încât a provocat prima continuare directă a unui joc din această serie, Final Fantasy X-2. Genul adventure este cel mai prolific în ceea ce priveşte personajele complexe, fie că sunt atinse de o tristeţe iremediabilă (Kate Walker din Syberia, April Ryan din Longest Journey) sau vedete de comedie (Elaine Marley din Monkey Island).





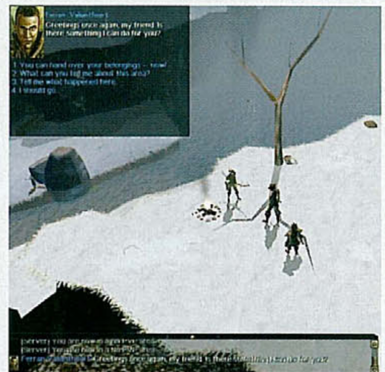




Floodgate utilizează la maxim editorul Aurora pentru acest add-on







PREȚ: 25.5€ • PRODUCĂTOR: FLOODGATE/BIOWARE • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: HTTP://NWN.BIOWARE.COM/SHADOWS

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

În multe privințe o continuare mai bună decât originalul

INTERACTIUNE

- 5 noi prestige classes
- 16 creaturi noi
- 30 de feats și 50 de vrăji în plus
- poate fi accesat și modificat inventarul însoțitorilor

SISTEMNECESAR

- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 128MB
- Video: 32MB

JOCMULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 56k



NU APRECIEZ FOARTE MULT JOCURILE din categoria Dungeons&Dragons, dar dacă ar trebui să îl aleg pe cel mai bun aș selecta fără nici o ezitare Neverwinter Nights. Modul în care au știut să urmeze regulile specificate de Wizards of the Coast pentru ediția a treia a manualului D&D, oferind în același timp o grafică excelentă și poate cea mai bună interfață pe care am întâlnit-o într-un RPG până acum justifică sper alegerea mea.

În mod surprinzător, cei de la Floodgate au reușit să ofere prin addon-ul de față, Shadows of Undrentide, o experiență de joc chiar mai interesantă decât cea a originalului. Povestea suferă de aceleași neajunsuri ca toate aventurile AD&D prin care am trecut virtual: deși de o magnitudine epică impresionantă în concept, ea șchioapătă considerabil la nivel de detaliu, dând impresia unei nuvele scrise de un grup de elevi de liceu.

Pe scurt, ea merită să fie lăudată mai curând pentru ceea ce ar fi putut fi decât pentru ceea ce este de fapt. Faptul că destul de des fragmente de conversații și de intrigă dovedesc totuși o creativitate apreciabilă fac ca jocul să vă acapareze și să vă convingă în cele din urmă de autenticitatea lumii sale virtuale.

Astfel se face că alături de călugărul Lew Lamfada, expert în lupta corp la corp și sarcastica Dorna Trapspringer, dwarf-rogue am parcurs în aproximativ 25 de ore de joc o bună bucată din lumea Forgotten Realm ce începe în friguroasele Silver Marshes, trece prin deșertul Anauroch și sfârșește în orașul zburător Undrentide. Cu personaje construite corect, jocul nu este deloc dificil, mai ales că acum puteți controla inventarul însoțitorului și modul în care acesta își cheltuiește punctele primite la creșterea în nivel.

Una dintre atracțiile add-on-ului sunt cele cinci noi Prestige Classes: Arcane Archer, Assasin, Blackguard, Shadowdancer și Harper Scout. Dintre acestea, cea mai flexibilă și neutră este cea de Shadowdancer, dar este și cel mai greu de obținut pe căi obișnuite, astfel că, dacă începeți de la zero și nu alegeți un personaj deja făcut și upgradat, nu veți ajunge să vă bucurați prea mult de noile feat-uri și abilități până la finalul jocului. Lucru valabil și pentru toate celelalte.

Abilitatea de care au dat dovadă în folosirea editorului Aurora cei de la Floodgate este remarcabilă: puzzle-uri inventive, interactivitate crescută cu mediul înconjurător, punere în scenă de excepție.

Un bug enervant apare spre final, când o serie de Shadow Mages folosesc din plin vraja Darkness, care reușește să lase beznă în joc, chiar și după încărcarea unei salvări dinainte de luptă. Orbecăirea poate deveni repede frustrantă în condițiile în care se datorează unei greșeli de programare.

În afară de asta, nu mă mai pot plânge decât de un lucru: cu toate că Neverwinter Nights și add-on-ul său vă permit crearea unui alter-ego pe gustul oricui, nu toate personajele funcționează la fel de eficient în lumea jocului.

Adrian Dorobăț

EVALUAREGENERALA

- + inventivitate
- + interfață
- – oportunități irosite

VERDICTXTREMPC

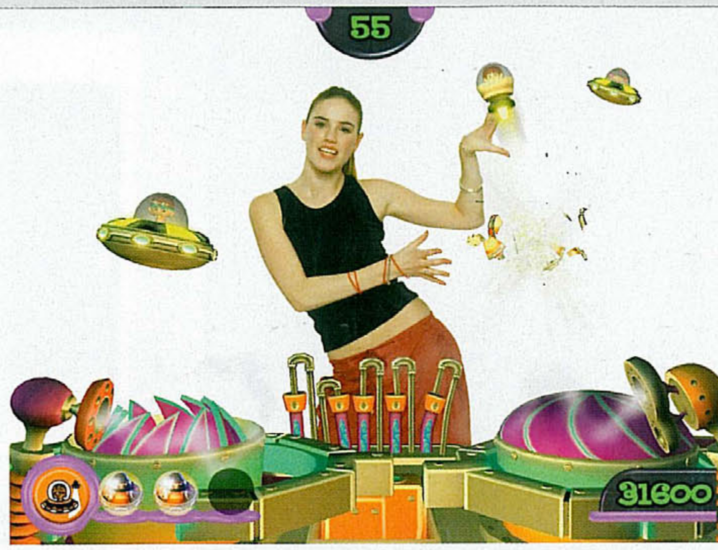
O reușită demnă de tot respectul **8**



Poftiți în sală...
PlayStation 2
Cel mai bine vândut
DVD Player din lume
7.999.999 lei
Disponibil în magazinele specializate din toată țara
Importator și distribuitor în România Best Distribution SRL:
tel/fax: 021/345.55.05/06/07, www.bestdistribution.ro



Începutul unei noi ere? Poate nu, dar în orice caz, EyeToy este punctul de pornire al unei noi direcţii în lumea divertismentului digital.







PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: SCEE • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUITOR: SONY OVERSEAS • WEB: WWW.EYETOY.COM

ARCADE

EYETOY: PLAY

Ce pot face două mâini dibace?

IATĂ CEVA CE NU MAI ÎNTÂLNISEM DE mult. Un concept nou de joc! Nu o simplă recombinare a celor deja existente din care să iasă o struţo-cămilă de genul "strategie la persoana întâi cu elemente de aventură şi curse spaţiale", ci unul cu adevărat nou. Ceva încercări de a folosi o cameră web pe post de controller au mai existat, dar nu putem să le luăm în considerare pentru că până acum nimeni nu s-a gândit să realizeze un joc adevărat în acest fel, unul care să fie distractiv adică. Ţintit mai ales în direcţia celor care se joacă rar sau deloc, EyeToy are avantajul că se instalează rapid şi nu presupune nici un fel de cunoştinţe anterioare în ceea ce priveşte jocurile sau tehnologia. Ştiţi să daţi palme în aer? Este suficient. Teoretic şi bunica ar putea să o facă, după cum arată reclama jocului, dar nu suntem siguri că ea va rezista foarte mult la efortul fizic surprinzător pe care acest joc video îl cere. Bunica poate să se distreze pe cinste însă şi fără a participa efectiv, experienţa EyeToy este (cel puţin) la fel de amuzantă şi pentru spectatori.

Ideea sa este simplă: în loc să ghideze un alter-ego oarecare prin intermediul unei interfeţe ca un gamepad sau o tastatură, jucătorul participă la acţiune la modul cel mai propriu. Mai întâi camera se aşează pe televizor, se conectează la consolă, se reglează focalizarea dacă este nevoie şi, fără să mai fie nevoie de nici o altă pregătire, se aşează pe canapea şi începe. Ceea ce vede în mod invariabil în centrul ecranului, în toate cele 12 jocuri ce vin în pachet, este el însuşi. Opţiunile din meniu sunt selectate fluturând mâna în dreptul lor pentru câteva clipe, iar interacţiunea cu obiectele din joc se face atingându-le.

Nu vă aşteptaţi ca jocurile să fie cine ştie ce RPG-uri complexe, cu zeci de dialoguri, inventar şi alte astfel de lucruri. În lipsa unui termen mai bun, putem să spunem că ele sunt arcade-uri variind de la foarte simpliste la ceva mai complicate, toate având ca principală cerinţă capacitatea de a flutura din mâini ca un miliţian în centrul unei intersecţii. Sunt împărţite în două grupuri, şase care pot fi pornite de la început (Kung Foo, Wishi Washi, Keep Ups, UFO Juggler, Ghost Catcher, Plate Spinner) şi încă şase ce devin disponibile doar după ce sunt terminate primele (Beat Freak, Boxing Chump, Slap Stream, Mirror Time, Boogie Down, Rocket Rumble).

Ştim, este destul de ruşinos să le spui prietenilor "m-am jucat Wishi Washi", dar, dacă vă consolează cu ceva, pe noi chiar ne-au văzut prietenii făcând asta. Ştergând geamuri imaginare contra timp adică. Wishi Washi este, ca şi majoritatea celorlalte jocuri din prima parte unul dintre cele la care nu veţi reveni de prea multe ori după ce l-aţi terminat. Este prea simplu şi dacă tot vreţi un antrenament ca cel din filmul "Karate Kid" puteţi oricând să spălaţi geamuri adevărate. Familia vă va fi recunoscătoare. Celelalte şase însă oferă o provocare ceva mai consistentă, în special Rocket Rumble şi Mirror Time. În Rocket Rumble scopul este de a lansa şi detona artificii în anumite combinaţii pentru a obţine un punctaj mai mare. Mirror Time se bazează pe o variaţie a ideii care stă şi la baza lui Kung Fu sau Slap Stream, pe ecran apar unele balonaşe care trebuie sparte şi altele care trebuie evitate, dar aici imaginea are obiceiul de a se inversa din când în când, necesitând destul de multă concentrare pentru a reuşi.

În caz că nu este încă evident, nu este prea amuzant să dai frenetic din mâini în faţa televizorului când eşti singur acasă, dar cu totul altfel stau lucrurile când strângi un grup de prieteni. EyeToy este unul dintre puţinele jocuri în care pot fi implicate mai multe persoane, chiar şi atunci când acestea nu sunt pasionate de jocuri. Nu că jucătorilor serioşi nu le-ar prinde bine un mic exerciţiu fizic, mai ales dacă nu trebuie să se ridice de pe canapea pentru asta...

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

- PlayStation2

VERDICTXTREMPC

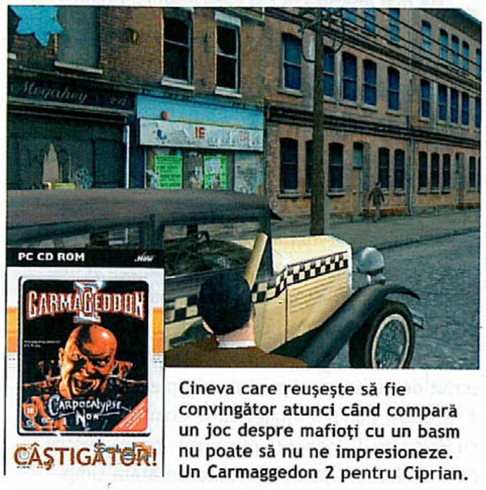
Inovator şi interesant, o combinaţie rară	9

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ȘI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMPC.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: ILLUSION SOFTWORKS — ACTIUNE

MAFIA



Cineva care reușește să fie convingător atunci când compară un joc despre mafioți cu un basm nu poate să nu ne impresioneze. Un Carmaggedon 2 pentru Ciprian.

UNII DINTRE VOI AR PUTEA găsi ca fiind forțată o comparație între Mafia și un basm. Dar dacă vă gândiți mai bine s-ar putea să vă schimbați părerea. De ce?

În primul rând Mafia este genul de joc care nu strălucește printr-o poveste nemaiîntâlnită ci prin harul povestirii, asemeni unui basm. Eroul, deși nu unul tocmai pozitiv (în stilul clasic), reușește să ne farmece. Încă din primele minute de joc ne identificăm cu Tommy și viața sa modestă de taximetrist. Drumul său, pățaniile sale, lumea sa, devin cât ai clipi ale noastre. Purtați de meandrele providenței, ne transformăm viața dintr-una simplă și lipsită de altă grijă în afara banilor în cea a unui temut și respectat mafiot. Pe parcurs realizăm ce înseamnă vărsarea de sânge, valoarea amiciției (în bani), trădarea, codul nescris al Mafiei; savurăm deliciul prieteniei și al iubirii, cunoaștem valoarea onoarei și degustăm luxul și îndestularea. Și, ca în orice basm, totul este presărat cu o doză de morală și filosofie astfel încât să rămânem și cu o lecție învățată la final. Elemente comune cu basmul ar mai fi. Lumea din Mafia, de exemplu. Orașul "Paradisului Pierdut" și localurile sale cu specific italian, șoselele populate de mașinile de epocă, trenul, cursele de viteză, contrabanda cu alcool, petrecerile bogătașilor, poliția coruptă, pariurile... reușesc să creeze o lume captivantă. Iar muzica este atât de magnifică încât imersiunea este de-a dreptul completă. Pur și simplu nu avem scăpare, suntem condamnați la visare.

De scris ar mai fi destule însă mă opresc aici. Sper doar că v-am convins de justețea comparației mele.

Autor: **Ciprian Rusen**

VERDICT 9

PRODUCĂTOR: ROCKSTAR GAMES — ACTIUNE

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



A VENIT VARA, ȘI PROBABIL VREȚI SĂ VĂ petreceți vacanța într-un loc exotic - înconjurați de palmieri și fete în bikini și, probabil, mai vreți și o mică mare afacere care să vă umple de bani. Dacă e așa, atunci îmbrăcați cămașa cu umbreluțe și luați de grabă primul avion spre Vice City, singurul loc în care puteți construi un imperiu mafiot doar din distracție.

Odată ajunși în Vice City nu veți ști ce să faceți mai întâi: să admirați "frumusețile locale", să vă faceți de cap în mașini decapotabile, să inspirați aerul răcoros de pe o motocicletă în plină viteză, să vedeți insula dintr-un iaht luxos sau să cotonogiți "baronii locali" pentru a le fura vilele sau cluburile... Eu vă recomand să le faceți exact în aceeași ordine și să nu uitați să deschideți și aparatul de radio sau mp3-playerul pentru că puteți să vă ascultați propriile mp3-uri în timp ce vă pierdeți nopțile, hoinărind pe străzile veșnic agitate ale orașelului, înconjurat de ape.

Naufragiați pe această insulă a oportunității și captivi în lanțul ierarhiei mafiote veți fi nevoiți să cunoașteți și să manipulați de la prieteni, polițiști, mafioți, ucigași, până la rockeri, proprietari și chiar prostituate. Astfel, înarmați cu multe arme și destulă răbdare, gustând din toate "plăcerile" acestei oaze exotice, vă veți găsi la sfârșitul jocului în ipostaza unicului patron al acestui paradis pierdut și veți înțelege că vacanța voastră se apropie de sfârșit.

Jocul păstrează grafica și atmosfera consacrată pentru GTA - luminoasă, colorată, veselă și parcă ușor creionată, iar gameplay-ul este tot clasic și tot captivant. Așa că dacă vreți să vă distrați părerea mea e că vara asta se poartă GTA Vice City!

Autor: **Răzvan Bradea**

VERDICT 9.5

PRODUCĂTOR: CODEMASTERS — RACING

COLIN MCRAE RALLY 3



PE VREMEA CÂND ELECTRONIC ARTS NU ERA încă un imperiu care să cucerească și să ardă tot în urma lor, ba chiar puneau pixel la pixel pentru a face jocuri pe Spectrum cu Computer Artworks, Codemasters era legendarul "tata lor" iar Dizzy era fiul lor. Acum tot ei sunt tatăl, dar fiul e Colin McRae (săracu').

După 3 ani de la CMR 2 (indiscutabil încă cel mai bun simulator de raliu), CMR 3 vine cu ceva îmbunătățiri și o grămadă de neajunsuri care îl trag mult în jos. În primul rând, sunetul din meniuri furat probabil din Pacman pentru PSX îți pune un nod în gât după ce-ai așteptat atât jocul. Apoi afli că pe Championship (Career) nu poți juca decât cu Focus. Nu mai poți repara ce vrei tu între etape, nu te poți uita la timpi în voie pentru că-ți dispar în câteva secunde și nu îți poți seta mașina cum vrei pentru că suspensiile, cauciucurile etc. trebuie descuiate de parcă ar fi bonus-uri. Iar fade-urile de la capătul secvențelor scriptate devin iritante.

După ce te saturi de career mai afli că circuitele din CMR 2 s-au pierdut pe drum și cu ele modurile de competiție arcade și time trial. Și nici nu mai ai opțiunea să joci o țară de la un cap la altul; trebuie să joci manual toate etapele. Ce mai, miroase a consolă. Dacă ești căpos și încă vrei să-l joci, o să vezi o grafică îmbunătățită cu o apă superbă și un mod mult mai bun de distrugere a mașinii, mult lăudatele ștergătoare făcându-și treaba și un control încă bun, încă mai mult sim decât arcade, dar în care jocul inerției din CMR 2 nu se mai face simțit în aceeași măsură. La toamnă avem CMR 4. Petrecerea continuă.

Autor: **Ștefan Giurgiu**

VERDICT 8

SIMFONIE PENTRU DANTURĂ ȘI ORCHESTRĂ

IRITARE ȘI ANESTEZICE ÎN DO MAJOR

Azi-noapte am avut un vis ciudat. Se făcea că îmi crescuse un dinte atât de lung, încât trecuse prin podea și ajunsese la vecini, care băteau în el cu lingurița să dau muzica mai încet. În concluzie, trebuie să atrag atenția cititorilor că nu pot să îmi asum întreaga responsabilititate pentru opiniile din aceste pagini. Este imposibil ca amestecul de Algocalmin + Ibuprofen + Aulin să nu aibă și el o parte din vină. Sugerez citirea acestui articol având ca fond muzical melodia "Something for the Pain" a lui Jon Bon Jovi.

Mă doare un dinte. Pulsează ca un stroboscop al suferinței transformându-mi șirul de gânduri într-o encefalogramă haotică. În condițiile date, cuvântul "Blackview" capătă noi valențe. Viziunea mea asupra lumii străbate toate tonurile închise de la violet de doliu la negru fosforescent și se oprește într-o zonă în care negrul este atât de concentrat încât poate fi dat prin mașină și transformat în cafea solubilă.

Din cauza durerii am senzația că beneficiez de (sau sunt blestemat cu) un filtru care face ca fiecare amănunt iritant din viața de zi cu zi să iasă în evidență ca echivalentul mental al unui lens-flare. Avantajul, dacă se poate spune așa ceva, al suferinței mele dentare, este că pot reacționa cum îmi trece prin cap și pot spune orice, fără teama de consecințe, pentru că nu îmi pot imagina o consecință care să depășească în magnitudine durerea care îmi vibrează surd în dinte. Mă simt ca un super-erou cu cea mai stupidă super-putere din univers.

Așa că deschid un nou document și fac o listă cu ce mă enervează, fiecare apăsare de tastă o lovitură de ciocan care se propagă din vârful degetelor până undeva înspre partea dreaptă și crispată a feței, alimentând o furie pulverizatoare.

Mă enervează cei care mă întreabă pe un ton vag condescent "De ce nu te duci la dentist?", de parcă asta ar fi cel mai natural lucru din lume. Pentru că pentru ei este greu de conceput existența unui dentist care a studiat Facultatea de Torturologie, profilul veterinar-agricol, căruia îi este peste puteri să înțeleagă că în ciuda faptului că nu am băut cafea și nici alcool, anestezicul nu își face efect asupra mea nici după a doua injecție în gingie. Motiv pentru care îmi sapă în dinte "pe viu" până încep să urlu și undeva într-o zonă calmă, în care eul meu s-a retras din fața asaltului durerii, îmi imaginez cum îi tatuez pe țeastă cu freza prima strofă din "Deșteaptă-te române".

Mă enervează puștiul cu gel în păr care stă lângă mine în Internet Cafe, fumează și soarbe din Cola, în timp ce aruncă asl-uri la întâmplare pe mIRC. Un exponent perfect al unei generații subatomictv, din care, dacă l-aș tăia experimental



cu un bisturiu, ar ieși fumuri, muzică dance și manele și o zeamă maronie bolborosind a pagubă.

Și în urmă ar rămâne o carcasă goală, care n-ar putea nici măcar să fie reciclată. "N-ai vrea să nu mai fumezi lângă mine?", îl întreb. Ceea ce îl face să mă privească perplex, de parcă l-aș fi întrebat care este ultima carte pe care a citit-o. "E dreptul meu să fumez", găsește el în cele din urmă un răspuns la o întrebare retorică. Ceea ce mă face să îi explic că atâta timp cât e lângă mine și mă calcă pe nervi nu are nici un drept și chiar dacă ar avea n-ar ști ce să facă cu el fără manual de utilizare. Și dacă nu renunță s-ar putea să fie nevoit să fumeze prin intermediul intestinului gros pentru că gura s-ar putea să nu îi acomodeze și țigara și piciorul meu până la genunchi. Rezultatul a fost că a stins în cele din urmă țigara, după o pauză care m-a făcut să cred că folosisem termeni prea complicați pentru el, cuvintele polisilabice organizate în fraze depășind puterea lui de înțelegere. Chiar și dacă durerea nu mi-ar înăbușit orice satisfacție, gestul meu ar fi fost oricum futil din cauza ceții gri care plutea în valuri groase în întreaga cafenea Internet și care se infiltra încet, dar iremediabil în hainele mele.

Ce e așa de interesant și plăcut în a fuma, vin și întreb, cu mâna pe trăgaci în caz că există cineva care își imaginează că ar putea avea un răspuns care să mă mulțumească. Nu că ar conta, pentru că răspunsul este oricum "NIMIC", carcinoame ambulante ce sunteți, urlu din adâncul dintelui, unde probabil se găsește o carie la fel de neagră ca plămânii voștrii. Da, voi, fumătorii, ați deschis la pagina asta pentru că așteptați ceva amuzant? Ei bine, nu e nimic amuzant în faptul că zi de zi trebuie să vă suport, să dau nas în nas cu fumul vostru și să constat că lumea a ajuns la un status-quo prin care vă acceptă. Nu numai că ar trebui să se legifereze fumatul doar în locuri special amenanjate, dar ar trebui ca locurile respective să fie situate la 30 de metri sub pământ și închise ermetic, ca să vă puteți bucura în voie de aroma voastră inconfundabilă. Când vă întrebau rudele ce vreți să vă faceți când o să creșteți mari a răspuns vreunul dintre voi "tobă de eșapament"? Hai, ridicați mâna, să vă văd. Protestați, din plămânii voștri dogiți, dacă vă bagă cineva în seamă.

Mă mai enervează cei care cred că Doom 3 va fi mai un joc mai bun decât Half-Life 2 pentru că are o grafică mai avansată și un joc de-a baba oarba cu monștri care ne va speria până în pragul infarctului. Speranța lor se sprijină pe concepția șubredă că John Carmack se pricepe la game design la fel de bine ca la programare, uitând că lui Carmack nu îi pasă de ce vor jucătorii, dorind doar să își vândă motorul grafic și cu banii câștigați să își mai cumpere o mașină sau și mai și, să mai construiască o rachetă spațială. Cu personaje din polimeri expandați, univers redus la variate combinații cutie-coridor-cutie, o poveste scrisă de un neica-nimeni și multiplayer cu maxim 4 jucători, Doom 3 ajunge să se compare pozitiv cu Half-Life 2. Înapoi la plastilină, copii, pentru că n-ați fost în stare să învățați de atâta timp care este secretul unui joc bun. Rețineți că spun bun, nu de succes, pentru că risc să se creadă că The Sims sau CounterStrike sunt jocuri bune în opinia mea. Apropo, să îi trezească cineva pe jucătorii de CounterStrike la realitate și să le explice că mai există și alte jocuri, mai interesante, și ar putea să se scuture de superficialitate măcar de dragul diversității. Și nici nu vreau să intru într-o discuție despre universul Star Wars și puradeii lui digitali. Spuneți mersi că nu o să am nimic de-a face cu prezentarea de la Jedi Academy.

M-aș opri aici, dar am făcut greșeala să accept generoasa ofertă de alune a unui coleg și pe fond de crânțăneală mă simt nevoit să declar că mă mai enervează: scumpirea biletelor RATB, Jose Armando, Ricky Martin, fetele cu ruj galben, șoferii de maxi-taxi excesiv de prietenoși, copiii care răcnesc în mașină, farmacistele care nu vor să dea Distonocalm decât cu rețetă, cornulețele cu nucă fără nucă, schimbarea lui Charlie din Charlie's Angels: Full Throttle cu un negru fără umor, soarta somonului care crește stresat în iazuri suprapopulate și apoi sfârșește afumat în sandvișuri cu gust leșinat, sărutul prea scurt dintre Britney Spears, Madonna și Christina Aguillera. Au.





GIGA X CUBE
MASSIMA POTENZA
RADEON 9800 PRO
Game Buster
128 MB DDR
POWERED BY ATI
AGP 8X
DirectX 9.0
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9800
Chipset:
Radeon9800PRO / 9800
Memorie: 256/128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out, cooler,
cooler memorii
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9600
Chipset:
Radeon9600PRO / 9600
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out, cooler
cooler memorii
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9200
Chipset:
Radeon9200PRO / 9200
Memorie: 128MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
Video In/Out
cooler
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 7000
Chipset: Radeon7000
Memorie: 64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI
radiator
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9100
Chipset: Radeon9100
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, Video In/Out
cooler
GIGACUBE
GameBuster
RADEON 9000
Chipset: Radeon9000
Memorie: 128/64MB DDR
Dotări: TV-Out, DVI, cooler
SKINMEDIA
IT ENTERTAINMENT
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1; Tel/Fax: 021-2315097
021-2316518; Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro
www.skin.ro